

INFORMACION SUPERNESESARIA LOBO



46

Nintendo®

MAS TIPS Y GOLPES DE KILLER INSTINCT 2

FINALES Y MORTAL KOMBAT 3 CLUB

MARIADOS MAXIMUN CARNAGE

EDICION Nº 5-07

Colombia	$2.150,00
Venezuela	BS815,00
Ecuador	S/
Puerto Rico	US$2.00
Panamá	US$2.00

NUEVAS Y EXCLUSIVAS IMAGENES DE LOS TITULOS PARA EL NINTENDO 64

GAME VISTAZO A: PREHISTORIK MAN







¡Prepárate!, porque este número está dirigido casi íntegramente a todos los fanáticos como tú, de Mortal Kombat 3, Killer Instinct 2 y la gran novedad; Street Fighter Zero 2.

Bueno, si eres uno de los no tan fanáticos, tenemos toda la información que necesitas y esperas, porque el mundo de Nintendo, tiene mucho para investigar y mostrar, a si es que, no te preocupes.

Aunque para esto tengamos una sección al final de la revista, te adelanto que el próximo número, cómo éste, está de no perdérselo, debido a que editaremos el material de nuestra visita a la gran feria internacional "E3 de Los Angeles 1996", donde te enterarás de lo que viene.

Es tiempo de despedirme y recordarte una vez más que... Revista Club Nintendo tiene ¡El Secreto del Poder!

Hasta la próxima.

El Editor

RECIBIMOS CARTA

COLOMBIA FERNANDO PIESTED - RODRIGO ROMERO - FRANCISCO RODRIGUEZ - CAMILO CARDENAS - WILSON EDUARDO DAZA - JEAN PIERRE GIRALDO - MAURICIO ESCOBAR - HECTOR ALEJANDRO CAÑAS - NADER SNEIDER CARMONA - JUAN SANTIAGO VALLEJO - CAMILO ANDRES FREUND - FRANCISCO GONZALEZ - DIEGO VILLATE - YONATHAN VILLOTA - JOSE CAMARGO - JUAN PABLO JIMENEZ - JOHN JAIRO SANTA - MANUEL ILICH LOPEZ - HARVEY IVAN MURCIA - JUAN BARRETO - EDER ALAN GUZMAN - GUSTAVO SANCHEZ - LUIS CAMILO GUTIERREZ - IDYA MARIA LARRARTE - LUIS FERNANDO LARRARTE - ALFREDO BARROS - OSCAR IVAN MANRIQUE **VENEZUELA** ABRAHAM RENGIFO - CARLOS CORONEL - GERMAN ROMAN - RICARDO FABIO - HUMBERTO SUAREZ - DANIEL SEPULVEDA CACERES - ALEX JOSE JORDAN DAMS - ALVARO L. - JOSE PEREZ - EDUARDO LIMA - GERMAN ROMAN - PABLO CUBEDDN - JOSE W. ANAYA SANTOS - SIMON E. ORTIZ BIANCO - SALVADOR MENDEZ SOLER - EDUARDO IGLESIAS - CARLOS CORONEL - DAVID ISRAEL SANTOS TINOCO - DANIEL BORREGO A. - DOMMLERMUT ALAMO - JULIAN RUIZ SANDOVAL - ERNESTO HERRERA - DAVID ALVARADO - ANDY GONZALEZ HERRERA - ANDREINA VASQUEZ

SIGUE ESCRIBIENDONOS



DR. MARIO 3
NUESTRA PORTADA:
• "STREET FIGHTER ZERO 2". 6
ARCADIAS:
• "KILLER INSTINCT 2". 20
• "THE PATH OF THE WARRIOR - ART OF FIGHTING 3". 35
PAGINA 64. 42
MORTAL KOMBAT KLUB. 50
EXTRA. 53
FINALES:
• "MORTAL KOMBAT 3". 56
CLUB NINTENDO RESPONDE. 62

SUPER NINTENDO

INFORMACION SUPERNESESARIA
• "LOBO". 28

GAME BOY

GAME VISTAZO A:
• "PREHISTORIK MAN". 47

REVISTA CLUB NINTENDO Nº 46
EDICION Nº 5-07

Revista coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.
Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

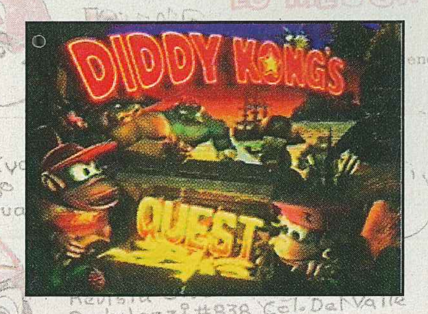
Editorial Televisa S.A.
Presidente
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz G.
Colaboradores
(Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellín: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA.** Printed in Colombia

Dr. MARIO®



Pienso que la secuela de Donkey Kong Country, es bastante entretenida y un poco mejor a su precesor. Aunque muchas cosas se conservaron, como por ejemplo, los fondos, sus espectaculares gráficos, etc., pero lo más importante, a mí juicio, es que se mantiene algo genial: Su forma de entretener al videojugador. Y ya que estamos en esto, ¿por qué cambiaron el título de Diddy Kong's Quest a Diddy's Kong Quest?



ARTURO GARCIA MENDEZ

En realidad, DKC, tanto el primero como el segundo, han causado gran revuelo entre los videojugadores debido a sus grandes gráficos y forma de entretener, su espectacular música y uno que otro detalle, que simplemente atrae mucno a cualquier persona. Por otro lado y para no meternos en cosas gramaticales, sólo te comentaremos que el primer nombre significa "El reto de Diddy Kong" y el segundo algo así como "el gigantesco reto de Diddy", pero también en un juego de palabras uniendo Kongquest, suena como conquest (conquista) lo cual significa además "la conquista de Diddy". Incluso todas las revistas norteamericanas al ser avisadas telefónicamente de este cambio, cometieron el error de ponerlo como "Diddy's Conquest".

Querido Dr. Mario: ¿Qué dice Cranky a Diddy en DKC2, después de "The End". Es algo como una clave, pero no lo entiendo porque no domino el inglés.
Su amigo lector # 1997.

GABRIEL

Lo que dice Cranky a Diddy, es la clave para el Music Test y el Cheat Mode (los cuales ya publicamos). Cuando estás en Cheat Mode debes poner claves usando los botones A, B, X, Y, R L; si descubres alguna clave, mándala cuanto antes para publicarla. Nosotros ya estamos buscándolas.

En ocasiones publican fotos engañosas, las cuales nos confunden, como por ejemplo, en el fondo de una de ellas, se alcanzaba a ver un TV con SSF2 cuando apenas salía en Arcade y era imposible tenerlo en formato casero o cuando analizaron MKII de GB y pusieron fotos de lo que parecía ser una película y como ustedes han dicho "pocas cosas son por coincidencia", esas fotos las publican para que los lectores, al no saber de qué se tratan, escriban preguntando y ustedes, al tener de antemano una respuesta, aseguran un espacio en la próxima sección de Dr. Mario ¿qué tal si en lugar de esto, mejor explican en una nota sencilla lo referente a la información que pueda ser engañosa y aprovechar mejor el espacio del DOC?

FACE DOWN

Antes que nada recuerda que hacemos una revista interactiva, donde la parte más importante son las cartas de lectores como tú. Hay muchas cosas que hemos hecho y que no las decimos porque no queremos sonar presuntuosos (o mejor dicho presumidos) ya que sólo lo hacemos porque nos gusta poner más creatividad y más ganas a todo lo que hacemos. Por ejemplo, sólo 3 lectores se dieron cuenta de que nuestros cursos Nintensivos iniciaban con la letra del título que analizábamos. O también que el fondo de los análisis tienen fotos del mismo título y muchas cosas más. Sabemos que nuestros lectores son muy observadores, pero nunca hemos publicado una foto engañosa. Una de nuestras políticas editoriales es nunca incluir fotos de los juegos que hayan sido retocadas con excepción de los mapas. Incluso la carta de Diddy's Kong Quest, nosotros no lo hicimos con la intención de que nos preguntaran, pero siempre hay alguien que lo ve con más detalle.

Hace varios números hablamos de un truco para hacer aparecer el Sound Test y una opción rara llamada "Cheat Mode" en este juego y en esa ocasión nos preguntamos ¿Y esto, para qué sirve?. Bueno, pues ya hemos averiguado qué onda con esto por lo que les daremos un par de códigos, pero antes recordaremos cómo se hace el primer truco por si alguien no tiene esa revista (sí, ya saben: nuestro pretexto de siempre).

Para empezar, este truco tendrás que hacerlo en un archivo nuevo, así que si tu curiosidad es muy grande y tienes los 3 archivos ocupados tendrás que sacrificar uno.



Ahora, señala la opción de "Two Play Contest" y ahí marca 5 veces hacia abajo, en tu control pad, si lo haces bien aparecerá la opción de "Sound Test", después repite la operación (ahí marca 5 veces hacia abajo, en tu control pad) y así harás aparecer la opción de "Cheat Mode".



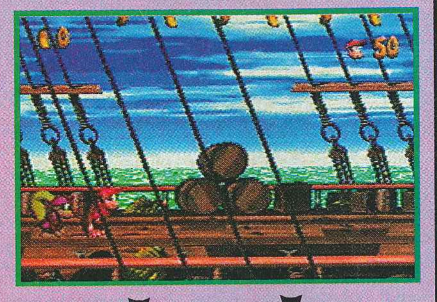
Ahora, señalando esta opción presiona la siguiente secuencia:

B, A, ►, ►, A, ◄, A, X



Si lo haces bien oirás a Diddy y a Dixie hacer un sonido y con esto ya no aparecerán Barriles DK en el juego (de esos de los que rescatas a Dixie o Diddy).





Otro código es el siguiente: señalando la opción de "Cheat Mode" presiona la siguiente secuencia:

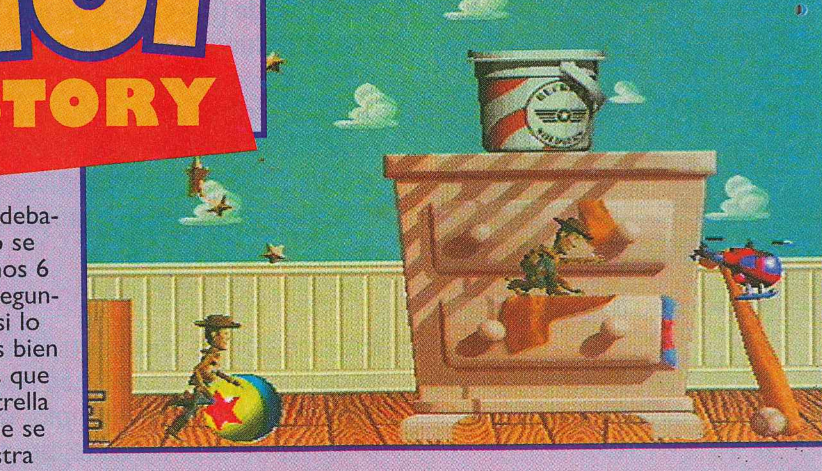
Y, A, Select, A, ▼, ◄, A, ▼.

Esto te permitirá empezar con 50 vidas de reserva.

TOY STORY

Seguramente tu has tenido algunos problemas con este juego, ya que no es muy fácil, pero por si ya estás muy desesperado, a continuación te daremos un truco que te ayudará mucho.

En la primera escena avanza hasta que llegues al mueble que se ve en el mapa (donde está la cubeta con los soldados de plástico), ubícate en el cajón de abajo, exactamente debajo de la cubeta de los soldaditos (tal como se muestra en el mapa) y ahí agáchate por unos 6 ó 7 segundos, si lo haces bien verás que la estrella donde se muestra tu energía comienza a girar.



Ahora, si te golpea algún enemigo Woddy se quejará pero no perderá nada de energía. Para saltarte de nivel simplemente tendrás que presionar Start para poner pausa y después presionar Select.

Especial

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
TETRIS 2 (SNES)		PON EL PASSWORD: JPH
STAR TREK (SNES)	FINAL EXAM...	ESCRIBE ESTE PASSWORD: XAXALARYARAL
BUST-A-MOVE (SNES)	EL LEVEL 100...	PON ESTE PASSWORD: 23Q66$
WAR 2410 (SNES)	EL LEVEL 19...	ESTE PASSWORD TE AYUDARA: PTMMRGN
SYNDICATE (SNES)	COMENZAR EN KENYA...	ESTE PASSWORD COLOCA: BCHHLL
BUBSY II (SNES)	99 BOMBAS...	INGRESA ESTA SECUENCIA EN LA PANTALLA DEL TITULO: B, IZQUIERDA, ARRIBA, B.
OGRE BATTLE (SNES)	OBTENER EL SOUND TEST...	PON EL PASSWORD MUSIC/ON Y PRESIONA EL BOTON A.
SINK OR SWIM (SNES)	LA PANTALLA 95...	COLOCA EL PASSWORD: RECORD.





Desde que salió **Street Fighter, CAPCOM** a trabajado mucho en el desarrollo de este tipo de juegos; el que revolucionó fue obviamente el **Street Fighter II** y desde entonces se han perfeccionado técnicas, creado nuevos estilos de gráficas, cuidando hasta el último detalle buscando siempre el equilibrio entre las cualidades de los personajes, y ahora para deleite de todos **CAPCOM** lanza **STREET FIGHTER ZERO 2.** Seguramente para cuando estés leyendo esto ya estará en cartelera la película de **STREET FIGHTER THE MOVIE** (sí la de animación japonesa), entonces te darás cuenta de cómo **STREET FIGHTER ZERO** tiene detalles de la pelíícula, pues ahora **STREET FIGHTER ZERO 2** tiene más detalles de la película como el escenario donde pelea **Ryu** vs **Sagat** y muchos otros que veras en las fotografías.

¡ LO NUEVO !

Ahora este juego cuenta con 18 personajes, todos los de Street Fighter ZERO regresan y los tres personajes secretos M.Bison, Akuma y Dan ya los puedes seleccionar normalmente; Dhalsim y Zangief aparecen nuevamente; Gen un peleador del primer Street Fighter se une al grupo de los nuevos; Rolento un jefe de Final Fight y el más carismático de los nuevos es Sakura una chica que por primera vez aparece.

El **ZERO COUNTER** ahora lo puedes marcar con cualquier botón de **G**olpe o **P**atada, esto es porque cada personaje cuenta con dos **ZERO COUNTER**, uno para contra-atacar por abajo o por arriba, dependiendo del botón. Por ejemplo observa las fotos de Ryu.

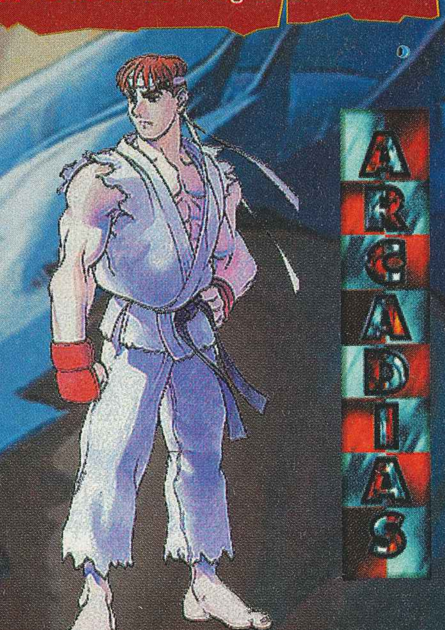


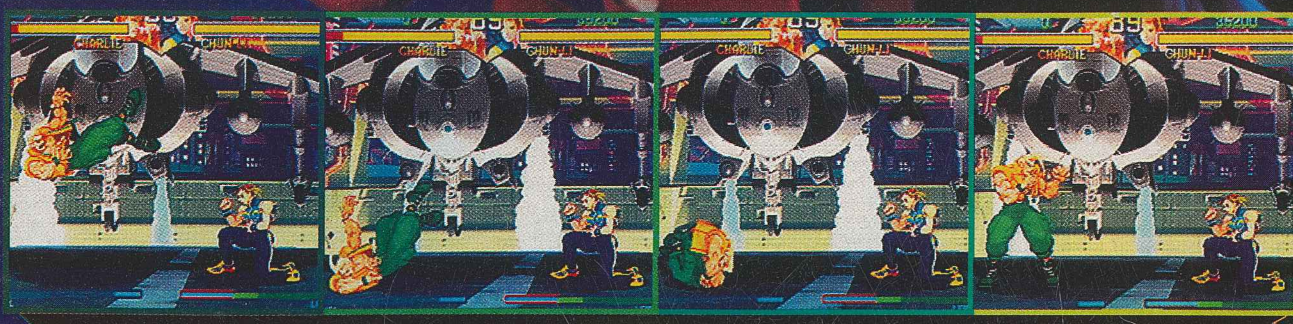
← ↙ ↓ + G



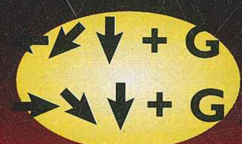
← ↙ ↓ + P

La forma de marcar los **ZERO COUNTER** es la misma todos los personajes.





Para recuperarte cuando te golpean ejecuta la siguiente secuencia:



Esto funcina con todos los peleadores.

SUPER COMBO CUSTOM

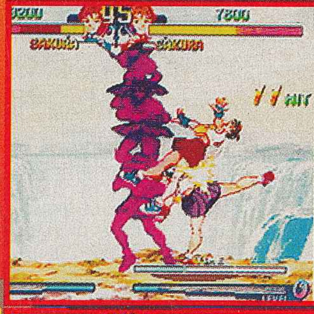
Esto es lo mejor de lo nuevo que tiene SFZ2 ya que puedes ejecutar los SUPER COMBO al marcar ciertos movimientos mientras tengas lleno cuando menos un nivel de la barra inferior ahora en SFZ2 puedes marcar los SUPER COMBO CUSTOM (o sea un super combo personalizado) con solo presionar dos botones de Golpe más uno de Patada o dos botones de Patada más uno de Golpe (o sea tres botones simultáneamente pero que no estén en línea, si no es uno de los horribles muebles con los botones en forma de pirámide).



En el momento que lo activas se obscurece la pantalla y aparece una barra de tiempo, entonces rápido puedes marcar la combinación de poderes y ataques antes de que se termine el tiempo, pero no creas que eso es todo ya que también lo puedes ejecutar en el aire, esto te abre una gama de super combos de todo tipo, lucidos , devastadores, repetitivos, trabadores, etc. Otra cualidad es que lo puedes marcar para suspender un SUPER COMBO normal.
Ysi ya lo marcaste y lo quieres suspender sólo presiona nuevamente los tres botones.

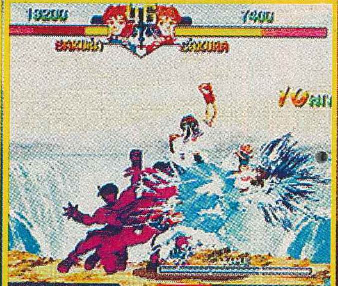






















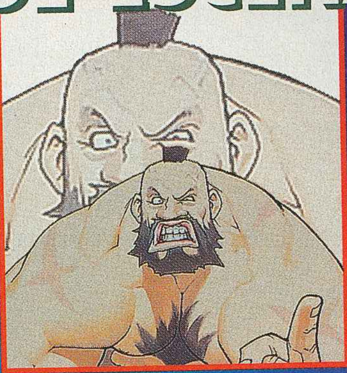




SELECCION DE ESCENA



Al jugar en VS coloca el cursor en la cara del personaje del escenario donde quieres jugar, ahora mantén presionado el botón de START por 5 segundos...





..después selecciona el peleador que quieras

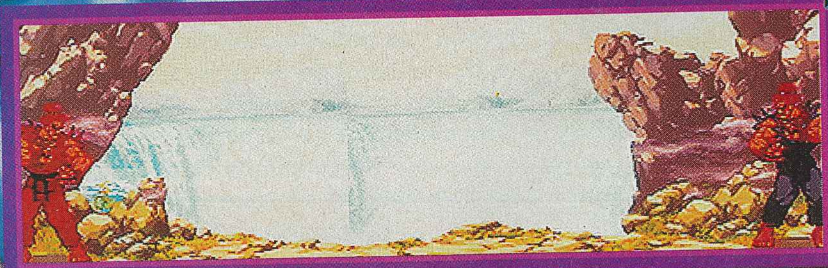


¡Y listo! el escenario en el que peleas tú lo seleccionaste.



Si haces este truco en la cara de M.Bison en lugar de jugar en Brasil jugarás en esta escena nueva







Algo similar pasa con la cara de Sagat ya que en lugar de jugar en Tailandia pelearás en Australia, la escena tipo la película.

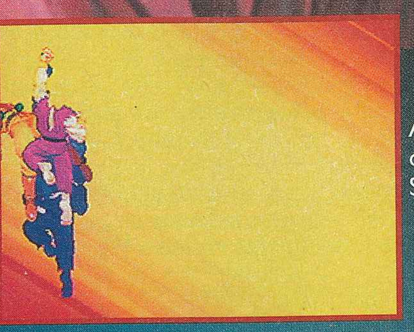


Los movimientos que están en este tipo de marcos son los SUPER COMBOS NORMALES y para poder ejecutarlos es necesario que cuando menos tengas un nivel lleno de la barra de poder (de la parte inferior de la pantalla).Si tienes los tres niveles tú decides si gastas sólo uno, dos o los tres niveles al ejecutar el movimiento presionando uno, dos o los tres botones indicados.





Cuando eliminas a tu oponente con un SUPER COMBO CUSTOM la pantalla se verá así, con ligeros cambios dependiendo del nivel.



Algo similar pasa cuando terminas al oponente con un SUPER COMBO NORMAL.

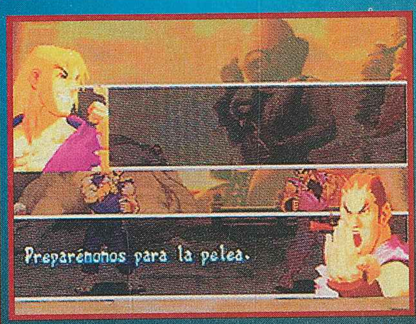
G = GOLPE
P = PATADA
x 1-3 = PUEDES MARCARLO CON UNO, DOS Y HASTA LOS TRES BOTONES
GGG = PRESIONAR LOS TRES BOTONES DE GOLPE SIMULTANEAMENTE
PPP = PRESIONAR LOS TRES BOTONES DE PATADA SIMULTANEAMENTE
GG = PRESIONAR DOS BOTONES DE GOLPE SIMULTANEAMENTE
PP = PRESIONAR DOS BOTONES DE PATADA SIMULTANEAMENTE

[**OPCIONAL**]

 = GIRO DE 360°



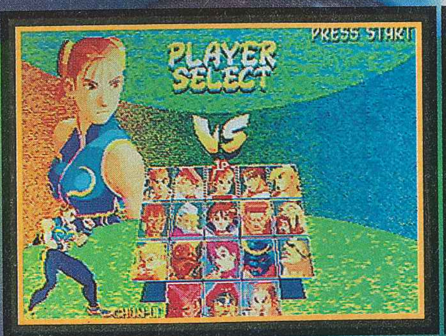
Y ya que estamos con estas fotos, te diremos que si logras acumular 5 SUPER COMBO FINISHER (o sea terminar con tu oponente con SUPER COMBO ya sea CUSTOM o NORMAL te retará un oponente extra).



Claro que tiene su diálogo previo, y en cuanto termines con él continúas con tu juego normal.



Seguramente esto te recordó el truco de AKUMA del primer SFZ, pues aquí también sale. Para que Akuma aparezca: al final, al jefe tienes que ganar con SUPER COMBO diez veces o más antes de llegar al jefe final, pero además tienes que acumular más de un millón de puntos.



Coloca el cursor sobre la cara de Chun-Li por cinco segundos aproximadamente mientras mantienes el boton de Star presionado...

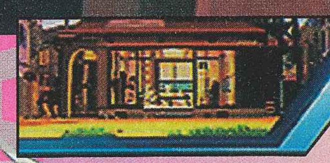


...Y después selecciona a Chun-Li para que aparezca pero con el traje original.



Así juegas con Chun-Li con el traje original y cambia la forma de marcar un poder. Pero por lo demás es lo mismo.

SAKURA



Japan

→↓↘ + G



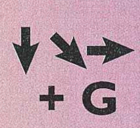
Tú te preguntarás por qué le pusieron a este personaje Sakura; ella es una típica chica japonesa estudiante de preparatoria porque utiliza su blusa marinera y así pelea. Sus técnicas son el **Hadouken** (la misma de Ryu y Ken ¿por qué sera?), el **Shouuken** que es una especie de Dragon Punch pero ella corre y después se levanta con el puño, otra técnica es **Shunpukyaku** que es como la Hurricane Kick pero dependiendo del botón con qué la marques cambia su órbita. Como verás tiene un gran parecido con Ryu y Ken en la forma de jugar por lo mismo te acostumbras rápido a jugar con ella.





↓↘→ + G (presiónalo constantemente)





→ + PMedia



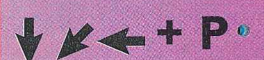
↓↘→ + G



Mientras estés pegado al oponente

→+ GMedio
[←][GFuerte]



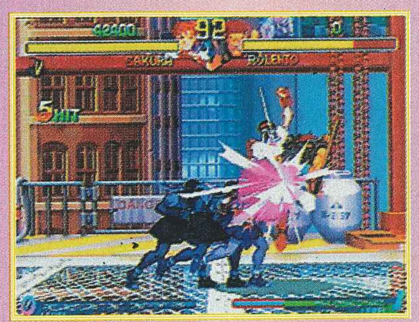


↓↙← + P

→+ PMedia
[←][PFuerte]



↓↘→↓↘→ + G x 1-3



↓↘→↓↘ + G x 1-3



↓↙←↓↙← + P x 1-3



El también revive del Street Fighter 2, pero esta vez más fuerte que nunca, sus técnicas ahora son más fáciles de marcar porque la movilidad se ha mejorado y adaptado al estilo de SFZ2, pero si te acostumbras-te al estilo que tenia en cualquier versión SFII no te preocupes ya que te adaptas rápido a este nuevo estilo, sobre todo a los Super Combo CUSTOM.







⟳ + G



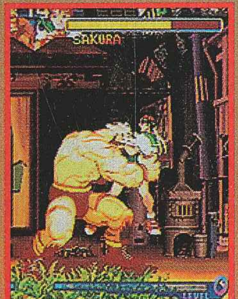
⟳ + P

Mientras estés pegado al oponente



⟳ + P





→+ GMedio
[←][GFuerte]

Mientras estés pegado al oponente

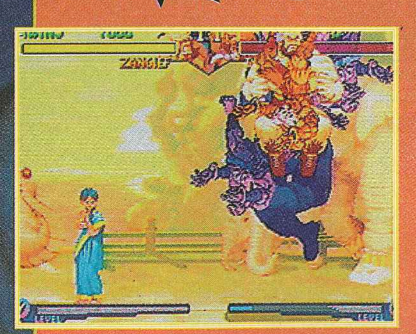



→↓↘ + G




→+ PMedia
[←][PFuerte]

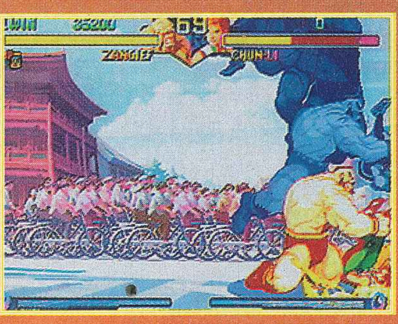




Doble GIRO ⟳ + G x 1-3



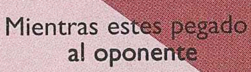
GGG
[PPP]



↓↘→↓↘→ + G x 1-3

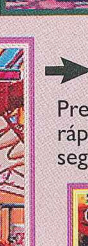
GEN

China El apareció en el primer Street Fighter (al igual que Ryu, Ken, Sagat, Adon y Birdie, o sea que ya son viejos conocidos) pero ahora cuenta con nuevos movimientos como el **Hyakurenko** que se parece a la patada de Chun Li pero con las manos, lo más relevante es el hecho de que puedes (más bien debes) jugar con dos técnicas de pelea, que seguramente el que domine las dos hará de Gen un peleador peligroso.



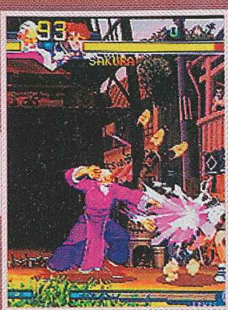
Mientras estes pegado al oponente

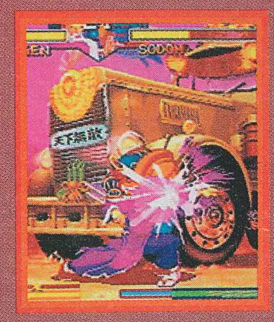
→+ GMedio
[←]
[GFuerte]



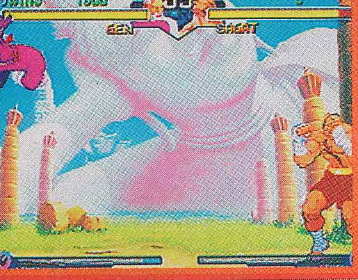
→+ PMedia
[←]
[PFuerte]

PRESIONA RAPIDAMENTE G





←→ + G





↓↑ + P Después de rebotar en la pared, tú decides hacia dónde quieras rebotar moviendo el control.

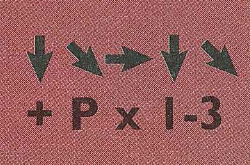
→↓↘ + P

Presiona **Patada** rápidamente para seguir atacando





↓↘→↓↘→
+ G x 1-3



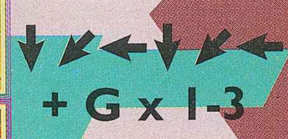
↓↘→↓↘
+ P x 1-3







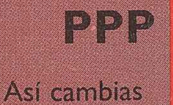
MIENTRAS SALTAS
↓↙←↓↙←
+ P x 1-3



↓↙←↓↙←
+ G x 1-3







PPP

Así cambias de técnica

GGG



ROLENTO







↓↘→ + G

Este ataque lo puedes ejecutar hasta tres veces continuamente





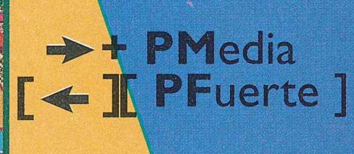
El es un personaje que salió en Final Fight (sí el jefe de la cuarta escena) de donde también vienen Guy y Sodom, las técnicas de Rolento son bastante "aéreas" por llamarlas de alguna manera (si te agrada el estilo de Vega de SFII seguramente te acostumbrarás a Rolento).

↓↑ + G ó P

Mientras estés pegado al oponente

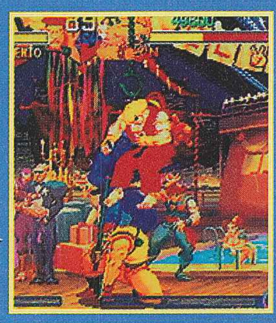
→ + GMedio

[←][GFuerte]

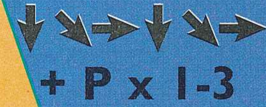


→ + PMedia

[←][PFuerte]







↓↘→↓↘→ + P x 1-3

→↓↘ + P + P

↓↙← + P [+ G ó P]













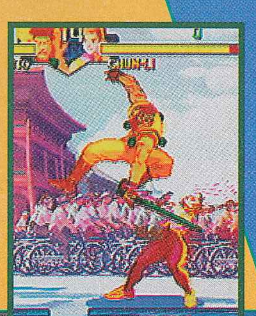
↓↙←↓↙← + G x 1-3

Mientras estés en el aire

↓+ PMedia



↓↙← + G + G





GGG + G


KEN
U.S.A.
1WIN 2000
SAKURA KEN
LEVEL LEVEL
↓↙← + Start
↓↙← + G
↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↙← + P
↓↘→↓↘ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
Presiona **Patada** rápidamente para seguir atacando
CHUN LI
China
PRESIONA RAPIDAMENTE P
↓↑ + P
←↙↓↘→ + G
[←→ + G] Sólo si cambias a la versión original
→↘↓↙← + P
Recuerda que este personaje puede rebotar en la pared
←→←→ + P x 1-3
↙↘↙↗ + P x 1-3
↓↘→↓↘→ + G x 1-3
SAGAT
Thailand
2169704 13 PRESS STAR
SAGAT RYU
7 HIT
↓↘→ + G
↓↘→ + P
→↓↘ + G
→↓↘ + P
↓↘→↓↘→ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
↓↙←↓↙← + P x 1-3



Thailand
↓↘→ + P
→↓↘ + P
→↘↓↙← + P
↓↘→↓↘→ + P x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3 [+ G ó P]
Presiona Golpe o Patada rápidamente para seguir atacando
ADON
BIRDIE
England
←→ + G
GG [PP]
Mantenlos presionados por un segundo o más
+ G
+ P
←→←→ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G ó P x 1-3
U.S.A.
↓↘→↓↘ + P x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3 + G
Presiona Golpe rápidamente para seguir atacando
↓↘→ + G + G
↓↙← + P
↓↘→ + P + P
↓↙← + G
Recuerda que este personaje puede rebotar en la pared
GUY

DHALSIM

Regresa del clásico Street Fighter II con sus movimientos básicos como el Yoga Fire, Yoga Flame y ahora la teletransportación (que lo puedes marcar en el aire) y un nuevo movimiento Yoga Strike (para protegerte por arriba), entre los Super tiene uno similar a Rose para agarrar al oponente en el aire.

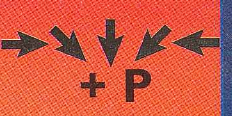






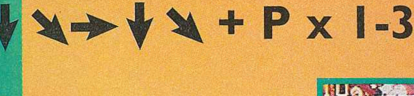






+ G







+ G x 1-3

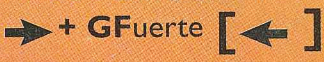






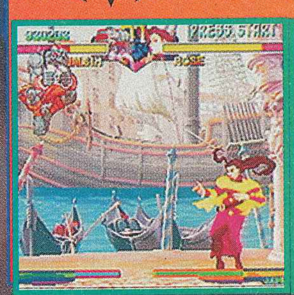


+ GMedio [←]



+ GFuerte [←]













+ GGG

[← ↓ ↙]

[PPP]

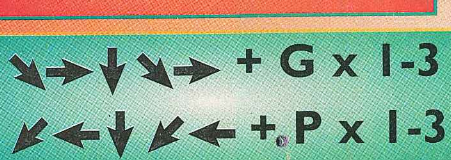
RYU

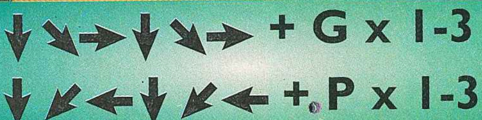
↓ ↘ → + G

→ ↓ ↘ + G

↓ ↙ ← + P Tambien lo puedes ejecutar en el aire

↓ ↘ → + Start Sólo es un intento.







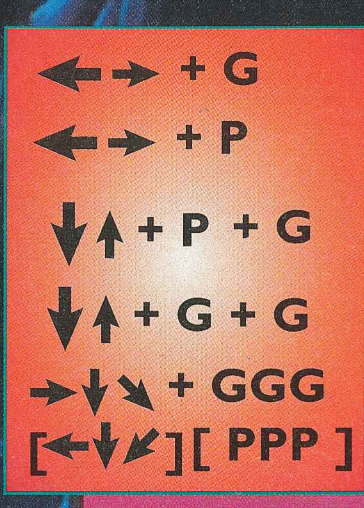
Con los 13 personajes restantes no hubo muchos cambios posiblemente serán en sus técnicas y en sus nuevas poses; las gráficas de Ryu, Ken y Dan con sus intentos; Guy, Sodom, Rose y Birdie tuvieron nuevas técnicas o se hicieron más fácil de manejar; en Dan hubo un gran cambio en su técnica de Dankuukyaku ahora es muy fácil ya que no se necesita golpear pausadamente el botón.

Japan



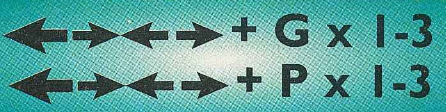
SODOM
U.S.A.
↓↘→ + G
+ G
+ P
→↓↘ + P
←↙↓ + P
→↘↓ + G
Estos dos movimientos los marcas después de que te tiran
↓↘→↓↘→ + G x 1-3
DOBLE GIRO + G x 1-3
CHARLIE
←→←→ + G x 1-3
Presiona Golpe rápidamente para seguir atacando
←→←→ + P x 1-3
↙↘↙↗ + P x 1-3
←→ + G
↓↑ + P
U.S.A.
ROSE
Italy
↓↙←↓↙← + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
↓↙← + G
←↙↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↘→ + P
17

M. BISON

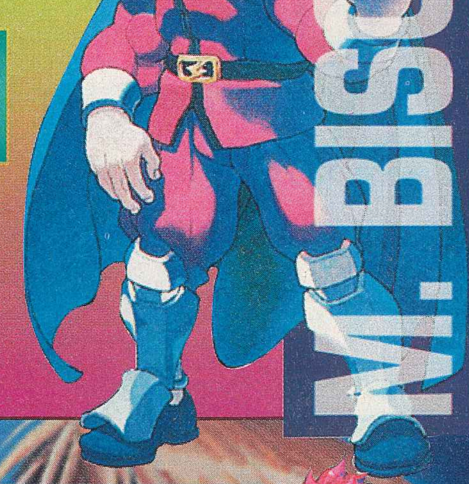




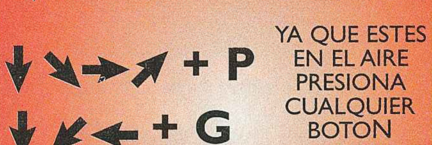








AKUMA



↓↙← + P También lo puedes ejecutar en el aire

↓↘→↗ + P — YA QUE ESTES EN EL AIRE PRESIONA CUALQUIER BOTON

↓↙← + G

←↓↙ + G

→↓↘ + GGG

[←↓↙][PPP]

→↘↓↙← + G



Japan

→↘↓↙←→↘↓↙← + G x 1-3

↓↘→↓↘ + G x 1-3

MIENTRAS ESTES EN EL AIRE ↓↘→↓↘→ + G x 1-3

GDébil,**G**Débil, → **P**Débil,**G**Fuerte

Este cuarto SUPER lo tienes que marcar rápido y con nivel 3



DAN

↓↘→ + G

→↓↘ + G

↓↙← + P

↓↘→ + Start

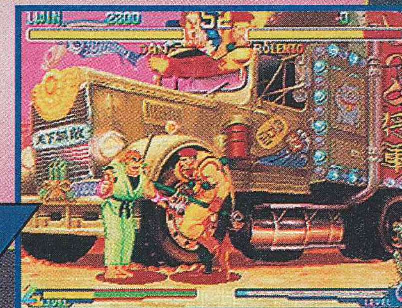
[↓↙←]

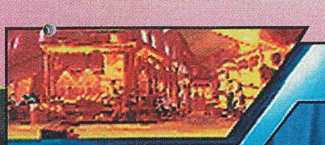
↓↘→↓↘→ + G x 1-3

↓↘→↓↘→ + P x 1-3

↓↙←↓↙← + P x 1-3

↓↘→↓↘→ + Start





HongKong



NO. 8074893

INFORMACION DEL CUARTO DE INVESTIGACIONES DE SHADOWLAW U-38

INFORME SECRETO SOBRE LOS NUEVOS CANDIDATOS PARA INGRESAR A SHADOWLAW, DE PARTE DEL PRESIDENTE DE LUCHADORES.

NOMBRE: *KASUGANO SAKURA*
EDAD: *15 AÑOS*
SEXO: *FEMENINO*
NACIONALIDAD: *JAPONESA (TOKIO, SETAGAYA)*

Esta información, había sido escrita el día 14 del mes pasado (antes del amanecer), pero hubo algo que llamó mucho la atención a nuestros ayudantes, esta mujer la cual no pasa de ser un humano común y corriente, se dedicaba a capturar o a delatar maleantes, a los cuales entregaba a la policía de Japón; nosotros estamos seguros que al hacer esto su deshonor se fue a los extremos.
Como les mencionábamos, esta joven es una luchadora de primera clase, de los muchos informes, hay uno especialmente en el cual se dice que derrotó a Shadoll a mano limpia. A este hecho hay que ponerle mucha atención, puesto que no nos derrotan así de fácil. Esta vez el objeto de investigación se compara con el informe ejemplo, los cuales son muy parecidos.
Actualmente nuestro grupo de científicos tienen en sus manos un tipo de proyecto que consiste en el estudio de la constitución del cuerpo. En el experimento (740106) se estudia que las reacciones de sus sentimientos y la manipulación de adrenalina sean rápidas, es decir, mejoradas; también se analiza que si se encontrara afectada cada parte del movimiento voluntario de sus músculos, se puedan reconstruir o se puedan curar fácilmente por cualquier medio para introducirlo al cuerpo, es más, implantar un gran cerebro y hacer un tipo de tratamiento que se le debe de enseñar para que cuando pelee, siempre tenga que hacerlo a mano limpia, sin armas. Esta información tiene que ser introducida en la piel de éste, la primera vez que se hizo se obtuvo un resultado totalmente diferente. Siempre hemos juzgado y comparado entre los objetos que son inservibles para nosotros y de ahora en adelante, continuaremos estas investigaciones para alcanzar buenos resultados mientras Kasugano Sakura y el experimento (740106) dé un estado en el cual el cuerpo se mantenga vivo y más fuerte. Además, que no cuente con un registro que lo ejecute, es decir, que tenga un rastro de lo que se le pida y al mismo tiempo está comprobado que no existe ninguna relación de parte del gobierno o de algunas instituciones que la respalden, ella actúa por sí misma, de eso no nos tenemos que preocupar.
Si consideramos que hasta ahora comprueba que tiene una relación en el registro que obtuvimos la otra vez, no tiene ningún refuerzo, su capacidad escondida es más alta a la que tiene ahora, por lo tanto llegará a unos niveles muy sorprendentes y si vemos concretamente los casos son muy contados, es decir, si ella fuera parte de nuestra institución, todavía serían pocos y aún menos los que trabajan a la perfección y hacen el trabajo como nosotros queremos (Nivel 4). Ahora bien, si hay un nivel definido, podemos tener la ventaja de manipular sus técnicas (Phsyco Power) suponemos que podríamos llegar de nivel en nivel hasta llegar a uno más alto y de una forma muy simple.
Es más, tomando en cuenta al grupo de científicos, sus resultados totalmente analizados en su forma de pelear son del tipo Alfa A-4 y B-1 y al ser registrados en nuestra máquina descubrimos que tiene una relación entre estas personas (Ryu y Ken), ambos son muy parecidos, esto está confirmado, nosotros no sabemos qué tipo de relación, pero suponemos que sea por pura casualidad.
El punto de vista actual es que entre ella y estas personas, la relación o contacto pudo haber sido en el pasado, las cuales han dejado huella pero los detalles son desconocidos, por ahora no sabemos el estado del factor, pero ella cuenta con varios tipos de cualidades.
Y si ella perteneciera a nuestro glorioso Shadowlaw tendría muchas posibilidades aquí.
Mientras los investigadores toman en cuenta el Phsyco Power de Kasugano Sakura, podría aumentar la capacidad de su cerebro con la ayuda de una máquina que sería implantada y ambas tengan una estrecha relación, juntas mejoren las cosas, esta teoría ha vuelto a ser estudiada, es decir, con una máquina para lavar el cerebro. Hay un punto importante, el cual consiste en que si se somete a presión, tiene la posibilidad de ser peligrosa, todas sus peculiaridades desaparecerán, creemos que este método se utilice por las buenas, con amabilidad, porque si no, no podemos obtener nada bueno de esto. Este informe sugerimos sea tomado en cuenta.



SKULL SKRAPE

↙ + PATADA FUERTE ATAQUE CORTO

↓ + PATADA FUERTE ATAQUE MEDIO

↘ + PATADA FUERTE ATAQUE LARGO





↓↙←

SUPER MOVIMIENTOS

- 1x Craneo





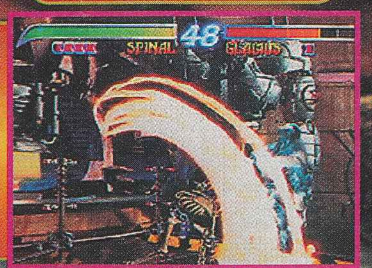
↓↙← + GOLPE MEDIO / GOLPE FUERTE

Con este movimiento llamas a los cráneos. Con **G**olpe **M**edio sólo llamas uno, pero con **G**olpe **F**uerte llamas a los 6 o los que te falten de una vez, lo mejor es que si lo ejecutas con **G**olpe **F**uerte no se terminarán los cráneos, pero eres vulnerable mientras los estás llamando.

↓↙←↙↓↘→ + GOLPE FUERTE

CONECTA 1 GOLPE

- 3





↓↙←↙↓↘→ + PATADA MEDIA

CONECTA 1 GOLPE, PERO MAREA AL OPONENTE (no es necesario tener cráneos.)

- 4





↓↙←↙↓↘→ + PATADA FUERTE **- 6**

CONECTA 1 GOLPE y si lo conectas en combo CONECTA 5 GOLPES y no es necesario tener cráneos.

EN COMBO

- 3



↓↘→← + PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES



←↙↓↘→← + GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3



ULTRA





→↘↓↙← + GOLPE FUERTE

MINI ULTRA



←↙↓↘→ + GOLPE FUERTE



AIR COMBO







GD/ PD ↓ +PF
GM/ PM +PD
GF/ PF +PM

REMATES

Estos son los primeros cuatro

↓ ↙ ← + PATADA DEBIL

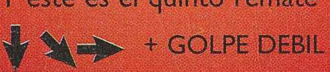
↓ ↙ ← + PATADA MEDIA

↓ ↙ ← + PATADA FUERTE

↓ ↙ ← + GOLPE MEDIO



Y este es el quinto remate



↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

NO MERCY





↓ ↘ → ↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

ULTIMATES



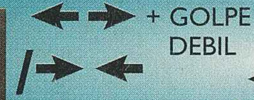


↓ ↘ → ↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

SABREWULF

SABRE HOWL

Si mantienes **G**olpe **D**ébil presionado continúas aullando, con este movimiento acumulas cuadros de poder, obviamente eres vulnerable, pero puedes marcar otro poder mientras ejecutas este para sorprender al oponente



← → + GOLPE DEBIL

/→ ←

← → + PATADA DEBIL



/→ ←

CON ESTO SOLO EJECUTAS UN INTENTO



SABRE SPIN



← → + GOLPE MEDIO

/→ ←

SABRE WHEEL



← → + PATADA MEDIA

/→ ←

SABRE POUNCE

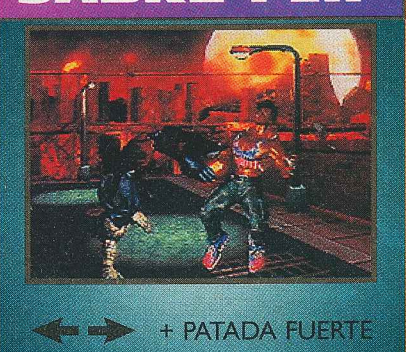


← → + GOLPE FUERTE

/→ ←

Si mantienes Golpe Fuerte presionado no te lanzarás hasta que sueltes el botón.
Y si presionas Golpe Medio mientras estás gruñendo suspendes el ataque

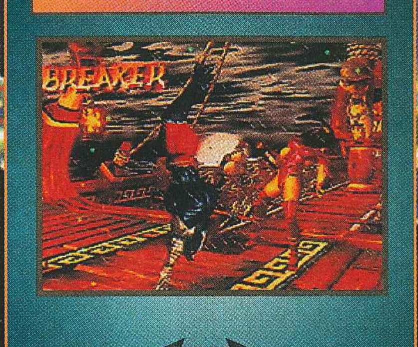
SABRE FLIP





+ PATADA FUERTE

BREAKER





COUNTER



Para marearlo
+ PATADA FUERTE
Para ejecutar el Súper
+ PATADA MEDIA



ULTRA

+ PATADA DEBIL

Para saltar presiona dos veces el control al frente o atrás rápido.





MINI ULTRA

+ PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS



+ PATADA FUERTE
CONECTA 5 GOLPES

- 6



+ GOLPE FUERTE
CONECTA 1 GOLPE



- 4



MARCALO EN EL AIRE::



+ GOLPE FUERTE
Conecta 1 golpe y mareas al oponente

- 4

EN COMBO





+ GOLPE MEDIO
CONECTA 5 GOLPES

- 3

+ PATADA MEDIA
CONECTA 5 GOLPES



- 3









GD/ PD
GM/ PM → ← +GD
GF/ PF

+GF
+GD
+GM

NO MERCY



Mantén presionado **GOLPE DEBIL** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

ULTIMATES



Recuerda que el Ultimate se marca al terminar un combo

Mantén presionado **GOLPE DEBIL** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

Mantén presionado **PATADA FUERTE** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

REMATES

Estos son los primeros cuatro

← → + GOLPE DEBIL



← → + GOLPE FUERTE



← → + PATADA MEDIA



← → + PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate

← → + PATADA DEBIL

MAYA

FLIP KICK



← → + PATADA MEDIA

SAVAGE BLADES

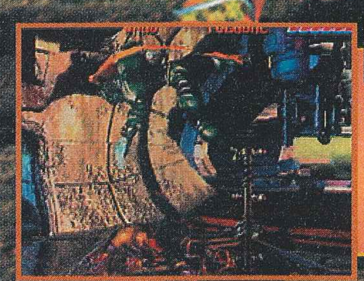


← → + GOLPE MEDIO





← → + GOLPE FUERTE



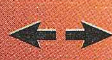
AGARRE

En combo y sólo



→ + GOLPE FUERTE

COBRA BITE



← → + GOLPE DEBIL



JUNGLE LEAP







Este poder sólo sale en el aire y se marca:



→← + GOLPE FUERTE



←→ + PATADA FUERTE

El ataque es largo con Patada Fuerte y además lo puedes interrumpir con:



←→ + PATADA DEBIL

y / o



→← + GOLPE FUERTE



←→ + PATADA DEBIL

El ataque es corto con **P**atada **D**ébil y también lo puedes interrumpir con:



→← + GOLPE FUERTE





BREAKER

←→



ULTRA



→← + PATADA FUERTE



MINI ULTRA

→← + GOLPE FUERTE

COUNTER



Para marearlo

←→ + GOLPE DEBIL

Para ejecutar el Súper

←→ + GOLPE MEDIO



AIR COMBO





GD/ PD
GM/ PM
GF/ PF

→← +PF
+PD
+PM

REMATES

Estos son los primeros cuatro



←→ + GOLPE DEBIL

←→ + PATADA DEBIL

←→ + GOLPE FUERTE

←→ + PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate



→← + GOLPE DEBIL

KILLER INSTINCT 2

SUPER MOVIMIENTOS



- 3

→↘↓↙←→

Conecta un GOLPE, este y todos los demás movimientos que conectes después en COMBO saldrán con sombras



→↘↓↙←→

+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

- 6

EN COMBO





- 3

→↘↓↙←→

+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3

→↘↓↙←→

+ PATADA MEDIA

CONECTA 5 GOLPES

ULTIMATE



←↙↓↘→←

+ GOLPE DEBIL





→↘↓↙←→

+ PATADA DEBIL

NO MERCY

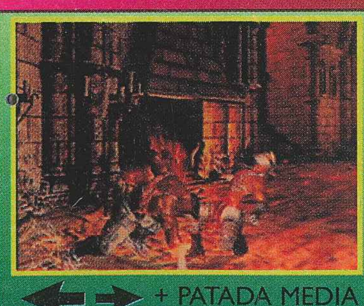




←↙↓↘→← + GOLPE DEBIL

T.J. COMBO

T.J. TREMOR





←→ + PATADA MEDIA

/→←





←→

+ GOLPE DEBIL

SPIN FIST









→←

+ GOLPE DEBIL

POWER LINE





←→

+ GOLPE FUERTE

Lo puedes cambiar por un ROLLER COASTER marcando:



→← + GOLPE MEDIO

o por un SPIN FIST marcando:



→← + GOLPE DEBIL

y si lo que quieres es frenarte marca:



→← + GOLPE FUERTE



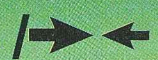


ROLLER COASTER

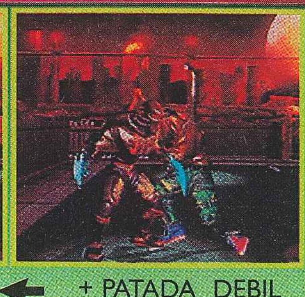




+ GOLPE MEDIO



SKULL CRUSHER

Este movimiento sólo lo puedes ejecutar pegado al oponente y no golpea, sólo te ubica del otro lado del enemigo.


+ PATADA DEBIL

+ PATADA DEBIL

Este movimiento sólo es un engaño para sorprender al oponente.



CYCLONE



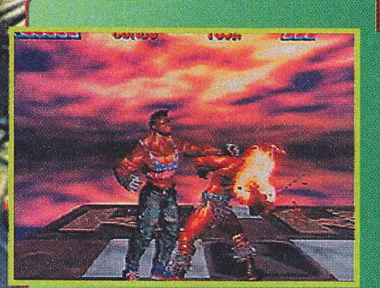
Mantén presionado **GOLPE FUERTE** por dos segundos aproximadamente y de nuevo presiona **GOLPE FUERTE**

Mínimo hay que mantener Golpe Fuerte por dos segundos y presionar nuevamente **G**olpe **F**uerte para lanzar a tu oponente fuera de la pantalla. Entre más tiempo mantengas presionado **G**olpe **F**uerte más alto lanzarás al enemigo. Si presionas :

+ GOLPE FUERTE

Avanzas un poco

ULTRA



+ GOLPE FUERTE


+ PATADA FUERTE





MINI ULTRA

+ PATADA FUERTE

BREAKER



AIR COMBO





GD/ PD +PF
GM/ PM +PD
GF/ PF +PM

AGARRE

En combo y sólo

+ GOLPE MEDIO



COUNTER



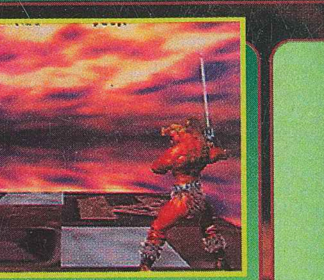
Para marearlo
← → + GOLPE FUERTE

Para ejecutar el Súper
← → + GOLPE MEDIO

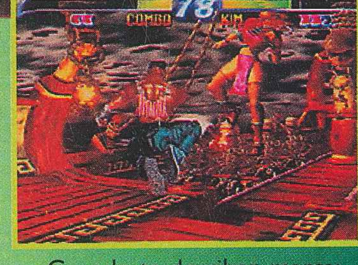
REMATES

Estos son los primeros cuatro
← → + GOLPE DEBIL
← → + GOLPE FUERTE
← → + PATADA DEBIL
← → + PATADA MEDIA
Y este es el quinto remate ← → + PATADA FUERTE





Presiona rápido
← ←
Para huir del oponente

Cuando te derriben marca:
← → + CUALQUIER PATADA
Para recuperarte con este ataque

NO MERCY



↘ ↓ ↙ ←
+ PATADA FUERTE

SUPER MOVIMIENTOS






→ ↘ ↓ ↙ ←
+ PATADA MEDIA

Conecta 1 golpe y marea al oponente lo puedes marcar en el suelo o saltando


- 3



→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ GOLPE MEDIO

Conecta 3 golpes, éste y todos los demás movimientos que conectes después en combo dejarán sombras

- 3



→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ GOLPE FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

- 6

EN COMBO


→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3


→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ GOLPE DEBIL

CONECTA 5 GOLPES

- 3

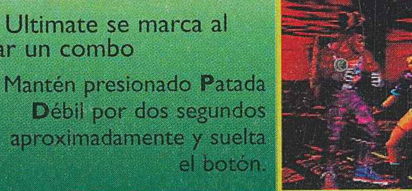


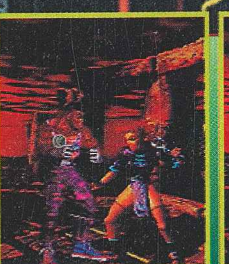
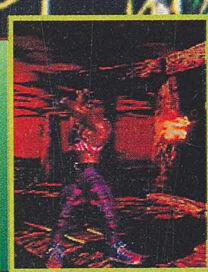
ULTIMATES



Recuerda que el Ultimate se marca al terminar un combo


↘ ↓ ↙ ←
+ PATADA FUERTE


Mantén presionado **Patada Débil** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.



Lobo, el famoso caza-recompensas y anti-héroe de DC ahora tiene su propio videojuego, el cual es de peleas, tiene gráficos rendereados y ahí podrá demostrar lo malo que es (tal vez esto último suene como una frase común para alguien que destruye su planeta para ser el único de su especie y además elimina a su" queridísima maestra de escuela", así que tú dirás si es malo o no).



Bueno, ya hablamos un poco de este personaje y ahora hablaremos del juego. Este título es muy al estilo de Street Fighter, pues puedes atacar a tus enemigos con 3 diferentes golpes y patadas (débiles, medianos y fuertes), pueden jugar una o dos personas y tiene varias opciones que a continuación explicaremos.

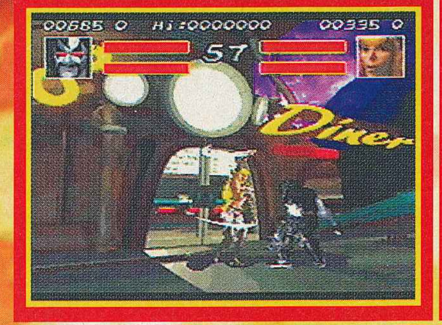


Lo primero que se ve, es que hay 3 diferentes modos de juego, además de una pantalla de opciones donde podrás cambiar cosas como la dificultad, el tiempo y el daño (nada del otro mundo), las opciones de juego son:



Esta opción en otros juegos se conocería como de historia, aquí sólo puedes jugar con Lobo, quien como el mejor caza-recompensas Czariano, debe buscar a varios individuos a lo largo del universo para divertirse un rato con ellos y después cobrar la recompensa que se ofrece. Al comenzar este modo verás aparecer una pantalla con la imagen y datos del sujeto al que vas a cazar, los primeros 5 varían en su orden, pero al final siempre te vas a encontrar al ex-jefe y archienemigo de Lobo "Dox". Antes de cada pelea hay una pantalla donde verás parte de la historia del juego.









Dentro de la opción de Vs. hay dos modos de juego, en el primero podrán pelear dos personas al mismo tiempo, aquí pueden escoger a cualquier personaje así como el escenario en el que quieran que se desarrolle la batalla, como ves, aquí no hay gran ciencia.











El otro modo de juego es el de Tournament, en donde podrán jugar hasta 6 personas alternadamente. Para empezar cada jugador deberá poner sus iniciales en una pantalla previa, después de esto cada uno seleccionará el personaje que quiera y entonces el CPU determinará quién pelea contra quién. Como te podrás imaginar aquí sale victorioso quien gane más encuentros.

Para que veas que no somos "crueles" te vamos a decir sólo algunos de los poderes básicos de cada personaje del juego, recuerda que además de los que damos aquí todavía le queda a cada uno un par de poderes o agarrones, esos te los dejamos para que tú los descubras.

lobo

CHAINWHIP

→ → + cualquier golpe.

GRENADE

al saltar presiona patada débil

SHOTGUN

← ↙ ↓ ↘ → + cualquier golpe.

D Nitro

GREEN BALL

↓ ↘ → + cualquier golpe.

SUPER GREEN BALL

← ↙ ↓ ↘ → + cualquier golpe.

CHARGE

→ → + cualquier patada

Ioo

KNIFE

↓ ↙ ← + cualquier golpe

RECHARGE

→ → + cualquier golpe. (recuperas energía al realizarlo).

Shada

DOUBLE KICK

↓ ↙ ← + cualquier patada

HOOK

← ← + cualquier golpe.

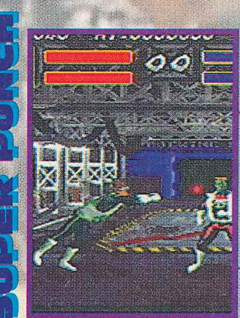
LONG KICK

→ → + cualquier patada



MULTIPLE HITS
+ cualquier golpe.

DOUBLE HIT
+ cualquier patada



SUPER PUNCH
+ cualquier golpe.



DOX

Kringle

CHRISTMAS LIGHTS

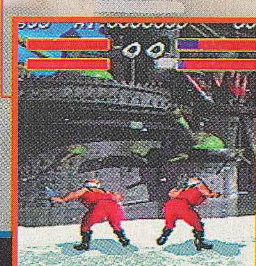


+ cualquier golpe



TWIN KNIFE ATTACK
+ cualquier golpe.

BUTT KISSER
+ cualquier patada
recuperas energía al realizarlo



En este juego encontrarás bastantes cosas interesantes, para empezar te darás cuenta que los encuentros son muy al estilo de KI, pues es un round único y la energía se muestra en dos líneas, la de arriba es una muestra más exacta de cuánta energía te queda antes de ser derribado (se acaba unas tres veces) y la de abajo es la energía en general, así que donde te puedes dar cuenta más claramente es en la línea de abajo.





practice

Este es otro modo de juego bastante sencillo; aquí lo único que haces es escoger a un personaje, un rival y listo: contra él podrás practicar tus movimientos, poderes y combos. Como ves es muy sencillo.





En este juego como en otros del género, podrás dar varios golpes sin que tu rival pueda poner defensa. Aunque aquí no se vean cuántos golpes le das a tu enemigo sí recibirás una calificación de tu combo mediante algunos "gráficos de onomatopeyas" típicos de los comics, entre mayor sea tu combo más expresivo será esto.



Y aunque todavía no estaban programadas, es muy probable que este juego tenga movimientos finales tipo "Fatality", pues al acabar con la energía de tu oponente él se queda parado por un par de segundos.

Bueno, a grandes rasgos se podría decir que Lobo es un juego regular, los gráficos son llamativos, la música es algo buena, pero la movilidad no lo es tanto como en otros juegos, además de que sólo hay 6 personajes a escoger. Si el juego no se mejora (porque aún está en desarrollo) seguramente hará enojar a varios Fans de este personaje...

MARIADOS

Si quieres que la vida no se te complique aún más, escribenos para que te ayudemos a resolver tus dudas sobre cualquier juego a esta sección.

Sección MARIADOS de Revista Club Nintendo.

Muchos lectores, nos han pedido desde bastante tiempo atrás,trucos de este sonrojado título, que gracias a la insistencia y gran demanda, podemos entregarte algunos datos, obtenidos de un rincón de nuestros archivos.

MAXIMUM CARNAGE

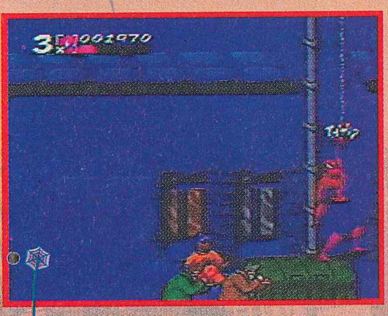
En la escena **Alleyway** existen 2 continues escondidos. antes de que continuemos, piensa qué se puede hacer con esto. Pues sí, puedes llegar a tener 9 continues, bueno ¿y dónde están esos continues?



El primero está arriba, un poco a la izquierda del contenedor de basura verde, pero si te fijas bien no se puede llegar a él, sólo subiendo ya sea por la pared o con la telaraña, ya que te estorba la marquesina y el tubo. Entonces ¿cómo lo hago? pues la manera de conseguir llegar hasta arriba no es muy fácil que digamos.

1 Cuando llegues al bote de basura, súbete a él sin eliminar a los tipos que salgan. Esto es muy importante porque si eliminas a todos los sujetos y haces lo que tienes que hacer para llegar al continue, puedes hacer avanzar la pantalla a la derecha y el continue saldría de la pantalla.





2 Ya sobre el bote, tienes que lanzar la tela hacia arriba verticalmente y subir haciendo "eses", o sea moviendo el control de izquierda a derecha.

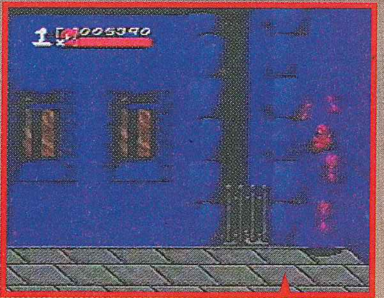
Este paso es muy difícil y por lo general le tienes que dedicar un buen rato; pero no desesperes, si sale y vale la pena lograrlo.



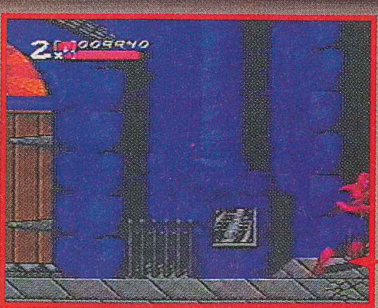




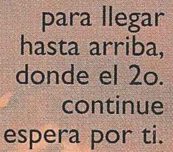
3 Ya con el continue, elimina a los amigos que están esperándote. Ahora la pantalla avanza y si te subes por donde indica la foto, a tu izquierda hay 2 corazones y una vida. ¡Alto! no los tomes a menos que te quede una vida.







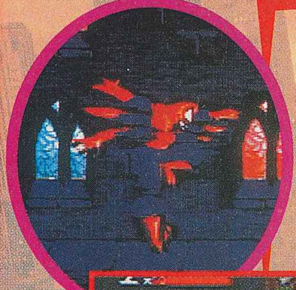
4 Ahora avanza y cuando pases frente a la puerta, dirígete hasta la parte de la derecha y súbete a la pared para llegar hasta arriba, donde el 2o. continue espera por ti.





5 Aquí ya sólo falta dejar que los tipos de abajo te golpeen para quitarte 1 continue de los 2 que tomaste y repetir todo otra vez hasta tener 9 continues.





NOTA: Si en el paso 2, los tipos que están esperando por ti ya te quitaron casi todas tus vidas o sea te queda 1 vida, deja el continue y vete por la vida y los 2 corazones de energía y continúa tu camino para tomar el otro continue. No tendrás un continue extra, pero evitas que te quiten otro continue sin tomar ninguno de los dos, ¿entiendes?.



Aquí te va otro TIP

En Prospect Park puedes encontrar 2 caritas de Morbius, 2 de Venom, 2 corazones y un continue. Y ¿qué se puede hacer con esto? ¡Claro! puedes tener 9 caritas de ambos sin perder nada, observa:



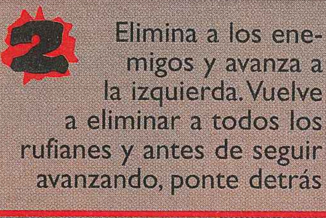






Al comenzar, ve hacia la izquierda y lanza la tela verticalmente y haz el control hacia la derecha para que alcances las caritas de Morbius.





Elimina a los enemigos y avanza a la izquierda. Vuelve a eliminar a todos los rufianes y antes de seguir avanzando, ponte detrás del árbol que está en primer plano y lanza la tela verticalmente para tomar un corazón.



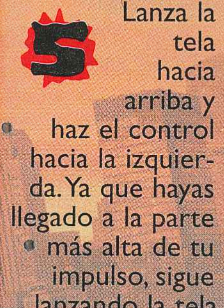
Sigue avanzando y en el 2o. árbol que está en el primer plano, haz lo mismo que en el anterior.





Ahora elimina a tus adversarios y sigue avanzando hasta que llegues contra 4 gorditos (¿gorditos?). Elimínalos y haz el paso 5.





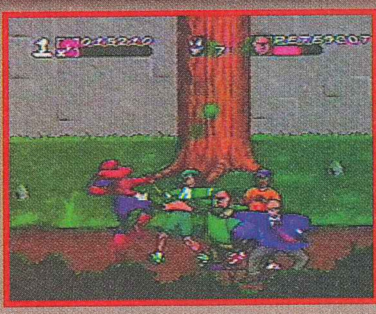
Lanza la tela hacia arriba y haz el control hacia la izquierda. Ya que hayas llegado a la parte más alta de tu impulso, sigue lanzando la tela hacia la izquierda de manera que sigas subiendo para alcanzar el continue.





INICIO

6 Deja que te quiten todas las vidas de este continue y repite todo otra vez hasta tener 9 Venoms y 9 Morbius.





Esto te va a servir muchísimo en lo que queda del juego, pero tal vez digas: ¡Qué bueno! pero para llegar a Prospect Park se necesita tener el arma especial que hay que buscar en el cuartel general de los 4 fantásticos y el tipo que cuida el laboratorio está muy grande y es muy malo.

Pues sí, realmente es muy difícil este amigo, pero existe una técnica para eliminarlo fácilmente.

Sólo tienes que esperar a que golpee el piso con sus manos, entonces salta y pégale. Ahora salta hacia atrás para pegarle otra vez.

Si al caer ves que va a volver a pegar con sus manos en el suelo, repite la operación anterior.

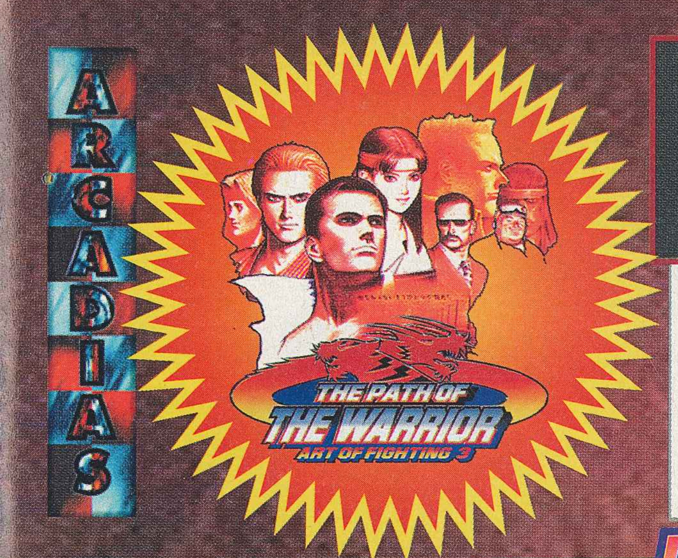
Ahora, si ves que va a saltar hacia ti, entonces brinca tú hacia él con patada voladora, así lo esquivas y le pegas al mismo tiempo.

Y esto es todo lo que hay que hacer. Te tardas un poco, pero es efectivo y seguro (por cierto, ¿alguien sabe la diferencia entre efectivo, eficiente y eficaz?)

Ahora regresando a Prospect Park 2, existen unas caritas que te van a servir mucho en lo que resta del juego, pero no te vamos a decir dónde están. Sólo una pista: hay que hacer el paso 5 que hicimos en Prospect Park, y con esto ya te dimos casi todo el tip.

Por cierto, cuando pases la escena anterior te van a dar a escoger héroe. Escoge a Venom para que te saltes 3 niveles. Los cuales el hombre araña pasa automáticamente.

Ya con esto es más fácil terminar este juego. Recuerda que se necesita mucha paciencia y algo de tiempo, así que tranquilo.





SNK lanza la última versión de Art of Fighting, llamada "The Path of the Warrior - Art of Fighting 3", donde la movilidad cambio radicalmente, ya que en la versión anterior se parecía más al estilo de Street Fighter II,pero ahora es muy diferente, debido a que al golpear al oponente lo puedes elevar y seguir golpeando antes de que caiga al suelo. Con respecto a los personajes, sólo Robert y Ryo continúan de las versiones anteriores, más 6 personajes y 2 jefes nuevos.



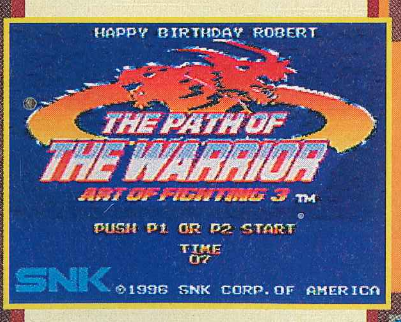
El sistema de Arcadia de este juego (NEOGEO) cuenta con un reloj interno con el cual lleva la fecha y por primera vez en este sistema utiliza esta cualidad, ya que a partir del 27 de abril en adelante podrás seleccionar a los jefes: SINCLAIR Y WYLER

ULTIMATE K.O.



El juego mantiene el concepto de barra de energía y barra de poder, pero ahora le agregaron el Ultimate K.O. que es cuando terminas a tu oponente con el poder especial y el oponente no tiene casi energía (lo que entre chicos se conoce como "Me quedaste debiendo energía"), pero si ejecutas esto en el primer round ya ganaste sin dar oportunidad de jugar el segundo round.





HARDWARE TEST
SETTING UP THE HARD DIP
SETTING UP THE SOFT DIP
BOOK KEEPING
SETTING UP THE CODE NUMBER
SETTING UP THE CALENDAR
EXIT
4/27/96 SAT

SETTING UP THE CALENDAR
CURRENT TIME
4/27/96 SAT
16:59:40
THE TIME TO BE SET UP
A BUTTON, JOYSTICK = SELECT
D BUTTON = SET
4/27/96 16:59:40

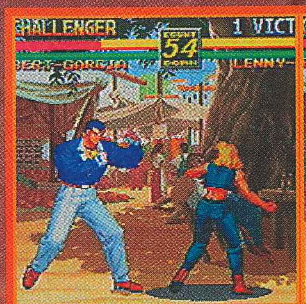
Pero eso no es todo, ya que también se festeja el cumpleaños de cada personaje y para darte cuenta, en la pantalla de título en la parte superior se ve quién es el festejado que tendrá ventajas sobre el oponente. Al seleccionarlo aparecerá Special Day y el personaje saldrá brillando durante toda la pelea.

Y si en donde juegas te sale el operador con que él no sabe o no se puede dile que tú le enseñas a poner la fecha correcta:

1.- Hay que colocar el Dip Switch 1 en **"ON"**, para que al prender la máquina entres al **TEST** como indica la primer foto.

2.- Ahora con el control pon la flecha en SETTING UP THE CALENDAR y presiona el Botón **A** para entrar a la pantalla que indica la segunda foto.

3.- El primer número es el mes, después día y año, con **A** y **B** modificas esos números, ya que tengas la fecha deseada, presiona **D** para que la registre el CPU en la parte superior, ahora presiona el botón **C** para salirte de esta pantalla, después selecciona **EXIT** y regresa el Dip Switch 1 a **OFF** y ¡listo!





Ahora, además de tener los agarres normales, puedes agarrar a mayor distancia, si en el momento justo en que te atacan marcas ← + C para agarrar al oponente como muestran las fotos.

Los movimientos que están indicados juntos ↓B se marcan simultáneamente.

Todos los movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.

Para ejecutar un salto pequeño, presiona el control hacia ↓ y rápido marca tu salto ↖↑↗






Estos movimientos sólo los puedes ejecutar cuando tu energía está baja y flasheas, además debes que tener tu barra de poder casi llena.

Para esquivar poderes y ataques presiona



A + B

simultáneamente (esto funciona sólo con algunos personajes).








↓↘→ + A [C]


→↓↘ + A [C]

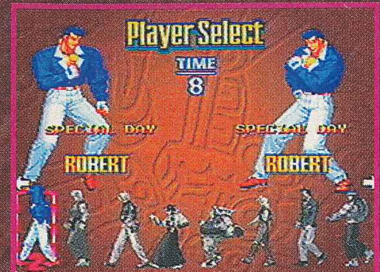

↙→ + B


EN EL AIRE MARCA ↓↙← + B

→←→ + B




↓↑ + B

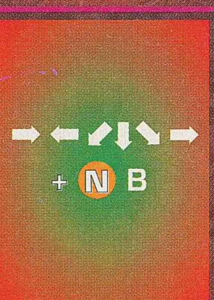


El cumpleaños de Robert es el 25 de diciembre.

← + A

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.







A + B	
← + B	Rápido (puedes conectar hasta 3 patadas)
B	Mientras el oponente vaya cayendo puedes conectarle hasta 2 patadas.
↑ + B	Mientras el oponente va cayendo.
↘ + A	Mientras el oponente está tirado.
↘A	
↓A	
↘B	Rápido (puedes conectar hasta 3 patadas)
→ + A	Rápido
→ + B	Rápido

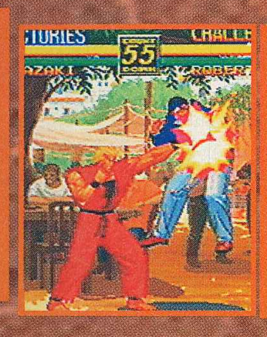
N = Dejar el control en **NEUTRAL**

→ ← ↙ ↓ ↘ → + C

RYO SAKAZAKI



↓ ↘ → + A [C]



→ ← → + A

↙ → + B



→ ← ↙ ↓ ↘ → + C



Mientras el oponente esté tirado.

↓ ↙ ← + A



→ ↓ ↘ + A [C]



Salta hacia la orilla de la pantalla y presiona:

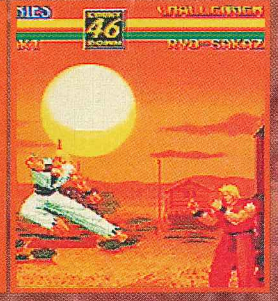


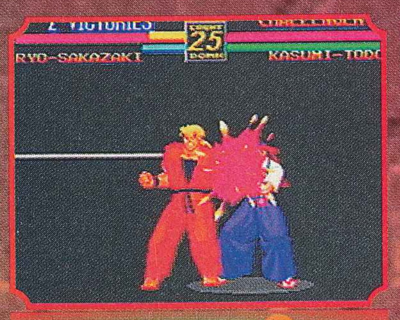
A

Para saltar nada más

B

Para patear





➡ ⬅ ↙ ⬇ ↘ ➡ + N B

N = Dejar el control en **NEUTRAL**

➡ ⬅ + B C

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

A + B	Para esquivar poderes
⬅ + B	Si lo conectas pegado patea dos veces.
➡ ➡ + A	Rápido (puedes conectar hasta 2 golpes).
➡ + B	Rápido (puedes conectar hasta 2 patadas).
➡ ➡ + B	
↘ A	
⬇ A	
↘ ↘ + A	
↘ B	Rápido (puedes conectar 2 patadas)
↘ + A	Mientras el oponente está tirado.
➡ + A	Rápido





El cumpleaños de Ryo es el 2 de agosto.

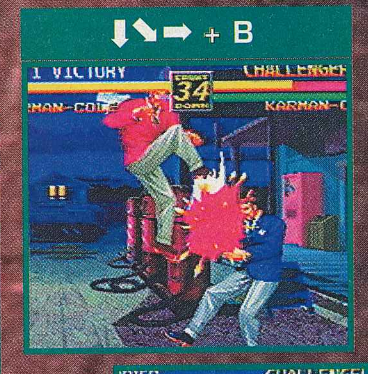
KARMAN COLE





⬇ ↙ ⬅ ➡ + A Para defenderte y contra atacar

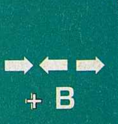
⬇ ↘ ➡ + B



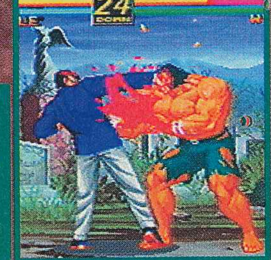


➡ ⬅ ➡ + A

(➡ ↘ ⬇ ↙ ⬅) x 2 + C



➡ ⬅ ➡ + B





⬅ + A Justo cuando te ataquen con patadas. Esto no es fácil, ya que es una medida muy especial como se ve en las fotos.

El cumpleaños de Karman es el 13 de junio.





Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

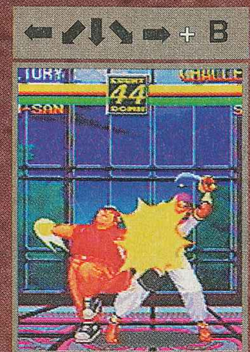
WANG KOH-SAN





→↓↘ + A

←↙↓↘→ + B



KARMAN COLE

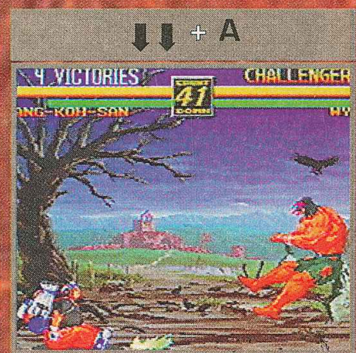
A B	
← + B	
↘ + A	Cuando el oponente esté tirado
→ + B	
→ + A	Rápido
↘A	
← + B C	Esquiva y patea
← + A C	Esquiva y golpea

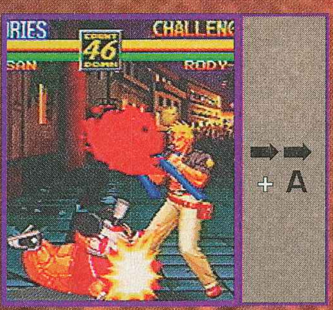
← + A	
← + B	
A B	
B C	
↙ + B	
Salta y presiona A B	
→← + A C	Pegado al oponente
↘ + C	Y puedes continuar con ↓ + B
↓ + A B	Y puedes continuar con → + B o → + A
↘A	
→ + B	Rápido
↘ + A	Mientras el oponente esta tirado
↘B	
→ + A	Rápido

←→→ + C



↓↓ + A





→→ + A



Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

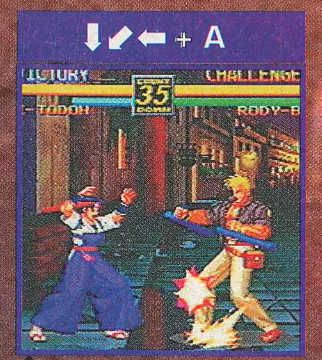
El cumpleaños de Wang es el 17 de abril.

KASUMI TODOH



↓↘→ + A

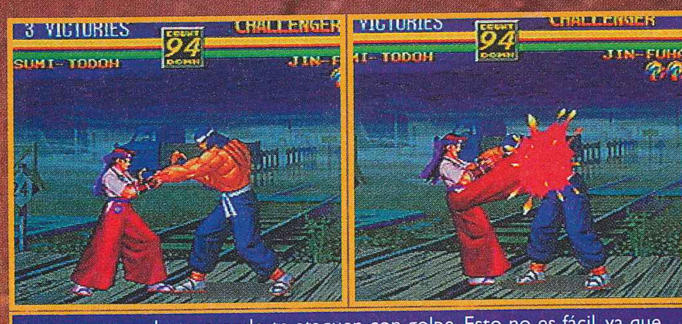
↓↙← + A



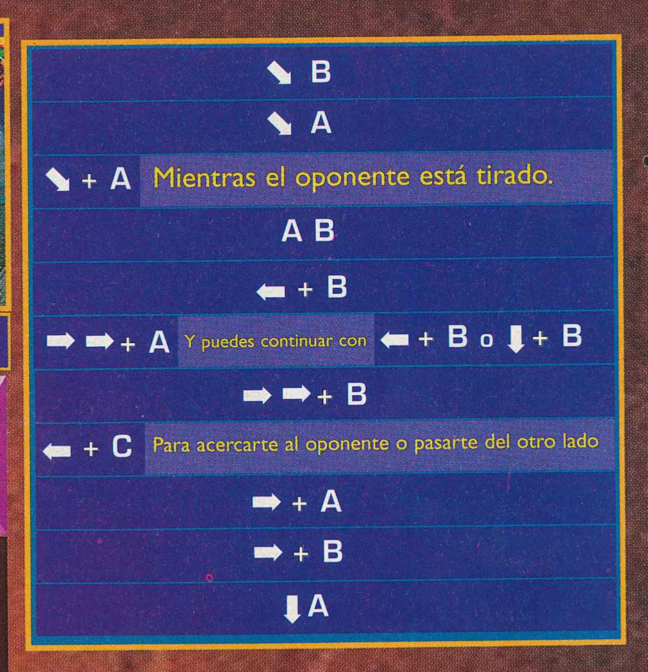


←→↘↓↙← + A

Puedes dejar presionado A por un momento para retrasar el poder pero no por mucho tiempo o te caes.



← + A Justo cuando te ataquen con golpe. Esto no es fácil, ya que es una medida muy especial como se ve en las fotos.



↘ B	
↘ A	
↘ + A	Mientras el oponente está tirado.
A B	
← + B	
→ → + A	Y puedes continuar con ← + B o ↓ + B
→ → + B	
← + C	Para acercarte al oponente o pasarte del otro lado
→ + A	
→ + B	
↓ A	



Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

El cumpleaños de Kasumi es el 29 de marzo.




Mientras el oponente esté tirado ↓↑ + A

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.



← + A	
← + B	
→ → + A	
→ → + B	
A B	
salta y presiona ↖ o ↑ o ↗	para dar un segundo salto
↓ A	
↘ A	
↓ B	Puedes continuar presionando → + A
↘ A	
↘ + A	Mientras el oponente esta tirado

JIN FUHA

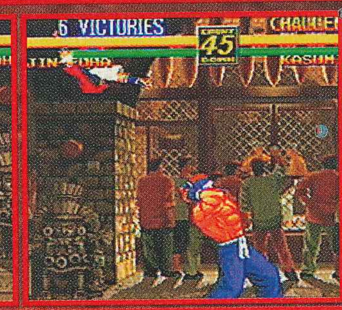




El cumpleaños de Jin es el 4 de septiembre.

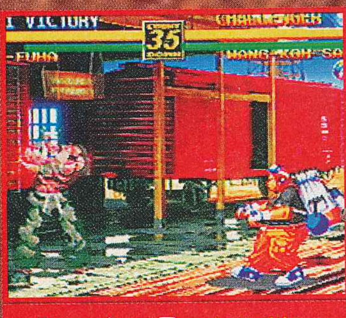








→ ← ↗ ↓ ↖ → + C



↓ ← ↙ + B Invicible



↓ ↓ + C

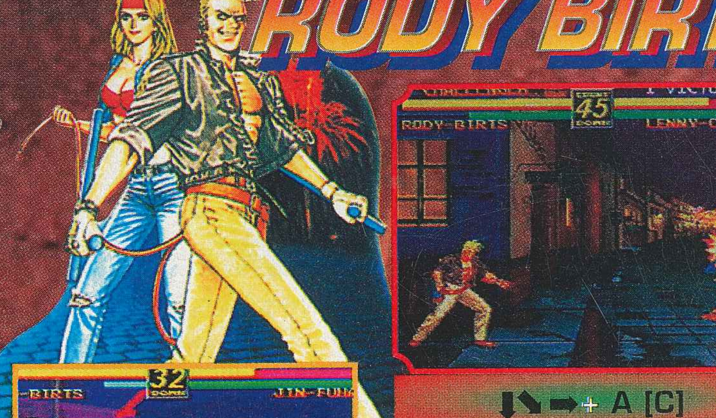


↓ ↘ → + A

↓ ↙ ←
+ A



RODY BIRTS



↓↘→ + A [C]



↘ + B

↓↘→ + B



Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.



→←→ + A

→←→←→ + C





El cumpleaños de Rody es el 24 de julio.

← + B	Justo cuando te atacan con patada
↙ B	
← + A	
A B	
↓ A	
↘ A	
↘ + A	Mientras el oponente esté tirado
→ + A	Rápido
→ + B	Rápido

LENNY CRESTON

← A B	
← + A	
→ → + B	Y continuas con A
→ → + A	
↓ A	
→ + A	
↘ A	
→ + B	Rápido
↘ B	
↘ + A	Mientras el oponente esta tirado

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.



← + B



El cumpleaños de Lenny es el 20 de mayo.



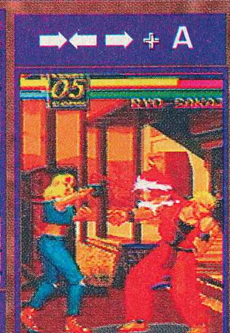
↓↘→ + A

→←↙↓↘→ + C



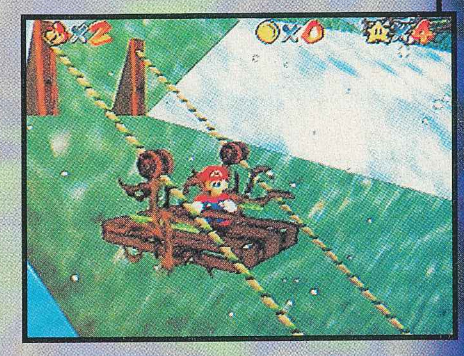
↓↙← + A

→←→ + A



PAGINA 64

Bueno, debemos darle crédito a Nintendo por tratar de hacer un poco más pasaderos estos 3 meses que faltan para que salga el Nintendo 64 mostrando una nueva serie de fotos de Super Mario 64 y Pilotwings 64, pero lo único que consiguieron (estamos hablando de nuestro caso) es ponernos a divagar acerca de cómo se vería esto en movimiento, qué tantas cosas más sería capaz de realizar Mario y sobre todo... qué es lo que todavía no quieren mostrar. Ya que si recuerdas, en el artículo de Super Mario 64 (en el reporte del Shoshinkai) te darás cuenta que lo que mostraron fue tan solo una mínima parte de lo que realmente es todo el juego (la entrada al castillo, cuatro escenas y un adelanto de Bowser) y no dudamos que ahora sigan mostrando sólo parte de todas las sorpresas que veremos en Septiembre 30.



SUPER MARIO 64

Observa esta foto, sin ningún problema puedes apreciar la forma tanto de las esferas como del terreno que es bastante irregular. Todo esto es posible gracias al trabajo en conjunto del procesador principal y de todos los co-procesadores para funciones específicas con los que cuenta este sistema y de los cuales ya te hemos hablado un poco.



¿Recuerdas al soldado metálico contra el que aparece peleando Link en las fotos que ya hemos mostrado?, pues al parecer Mario tiene la posibilidad de convertise en una figura metálica y con brillos en todo su cuerpo (¿Te lo imaginas en movimiento?), esto no sabemos si se trate de un poder, una estatua o qué onda, pero se ve bastante bien y sólo es una muestra más de lo que hará posible este sistema (recuerda que los reflejos son cálculos matemáticos muy complejos y sólo los sistemas más poderosos los pueden ejecutar).





¡Vaya paisaje!, como mencionamos una de las características de este juego es que gracias a los 4 botones amarillos que tiene el control, podrás cambiar la vista del juego con lo que una escena la podrás ver de diferentes formas. Por cierto, estos 4 botones no siempre serán para cambiar la perspectiva como lo han entendido algunos lectores, en este juego se utilizan para eso, pero seguramente en otros juegos (como los de peleas) podrían tener diferentes funciones.

Como podrás ver ahora Mario tiene una gran variedad de movimientos, aquí por ejemplo lo tenemos colgado de una reja. Si te fijas esta misma reja proyecta una sombra sobre una superficie irregular sin ningún problema. Otra de las muestras del poder de procesamiento de este sistema.





Por cierto, hemos sabido por nuestros contactos en el hermano país Azteca, que existe un programa de videojuegos Nintendo, donde se han mostrado imágenes de los juegos para Nintendo 64, hecho que no está permitido para el resto de los países de América por Nintendo of America y tampoco Nintendo of Japan; hasta donde sabemos estas mismas imágenes sólo las pasaron una vez en USA en una cadena de noticias y sólo algunos segundos. Fuera de México y Japón no sabemos de otro país en donde se pasen por TV como si nada (te entiendo, te entiendo, no me digas nada).





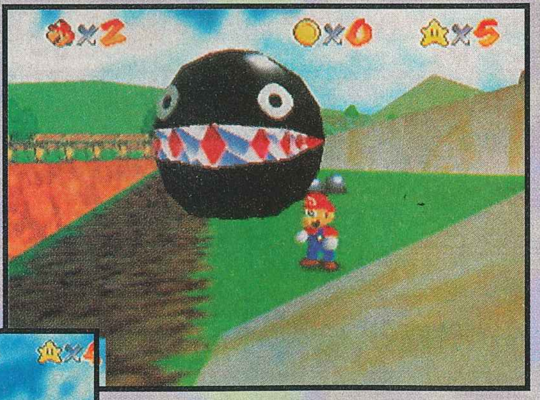
En estas dos fotos te podrás dar cuenta de la "profundidad" de las cosas que están a tu alrededor, esto gracias a las herramientas creadas por Multigen y obviamente también gracias al poder de procesamiento del sistema. Como puedes observar, no cuesta nada de trabajo imaginar a qué distancia están las paredes, los barandales o si será muy dolorosa una caída desde esa altura. ¿Te puedes imaginar el efecto de fuego de las ventanas?.



Ya que hablamos anteriormente de ver estas imágenes en vivo, esto te habrá servido para ver qué onda con los elementos en pantalla, con qué suavidad se mueve todo, cómo no se marcan las diagonales y las figuras esféricas son en realidad figuras esféricas. Y como algunas vez te mencionamos, no estaba terminado ni al 20%, es más, el juego que se dijo que estaba más terminado era precisamente Super Mario 64, el cual decían que estaba al 50%, pero eso seguramente era una de sus acostumbradas trampas, casi nos lo podemos imaginar "...Sí, dijimos que estaba al 50% pero nos estábamos refiriendo al programa de movimientos de Mario, no a los gráficos, ni escenas. El juego en sí, estaba al 30%", pero lo más importante es que lo que mostraron es impresionante.



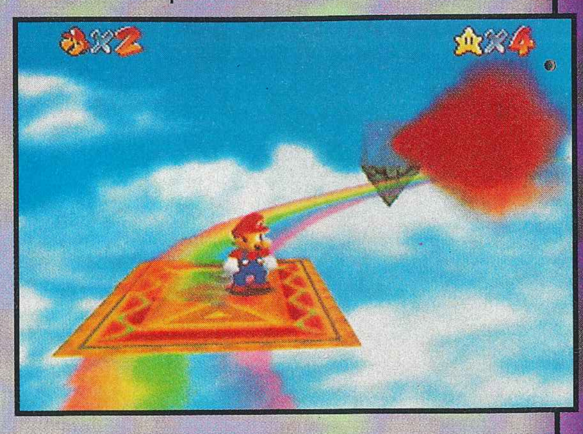
Cuando uno ve a los enemigos en su tamaño original y frente a frente te das cuenta que no son tan pequeños como se ven en los anteriores juegos, tal es el caso del gigantesco Chomp-Chomp que se ve en una de las fotos, es muy grande y eso que Mario está algo alejado de él. Y pensar que ahora para eliminarlos tendrás muchas veces que acercarte junto a ellos y golpearlos, ¡imagínate lo que será acercarte a ese Chomp-Chomp!.



Estos fantasmas son bastante especiales, adentro de ellos hay una moneda, la cual se alcanza a ver un poco en la foto, como siempre estos fantasmas se acercarán con muy malas intenciones pero sólo cuando les estás dando la espalda, porque cuando los volteas a ver se mueren de la vergüenza. Si los golpeas podrás sacar la moneda que tienen adentro y después las podrás tomar.



Esta alfombra va volando sobre el arcoiris que se ve en la foto, algo a recalcar es el efecto de "Blur" o lo que es lo mismo, el efecto "borroso" que se ve al fondo, esto aunque no es algo del "otro mundo" le da un efecto de profundidad un poco más real (ya sabes, ese efecto visual en donde lo que ves en primer plano lo ves bien y lo del fondo se ve borroso).



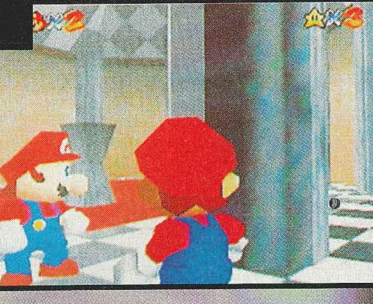
Además recuerda que el Nintendo 64 maneja el Canal Alfa que son los tonos transparentes, como lo hace una estación de trabajo Silicon Graphics.

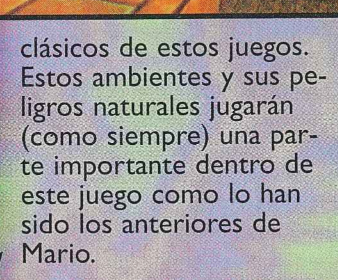
¿Y esto qué significa?, a primera vista parece que Mario está volando en dirección al sol y tiene unas alas en su cabeza. Pero conociendo a la gente de Nintendo esto podría ser muchas cosas, quizá algo o alguien esté llevando a Mario.





Estas dos fotos tal vez parezcan algo estético y sin importancia o hasta vanidoso por parte de Mario, pero sólo son una pequeña muestra de lo que se está logrando en la primera generación de juegos para el Nintendo 64, pero en este caso ya no es tanto fijarnos en lo estético, sino en la forma en la que estos efectos pueden influir para hacer el juego más "intenso".





Como puedes ver, este juego maneja bastantes ambientes y lo hace bastante bien, ya hemos visto castillos, mar y ciudades y ahora también hay montañas con nieve, desiertos y parajes clásicos de estos juegos. Estos ambientes y sus peligros naturales jugarán (como siempre) una parte importante dentro de este juego como lo han sido los anteriores de Mario.



Aquí vemos otra esfera, como podrás observar, no tiene ningún problema de distorsión de gráficos, aún en sus detalles más finos a una distancia considerable. Otra cosa que podemos ver en esta foto es que Mario tendrá diferentes formas para eliminar a sus enemigos, aquí hasta los tendrá que cargar.



PILOTWINGS 64

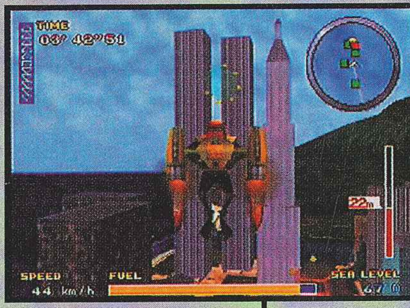
Otro de los juegos que se están esperando con gran ansiedad (por lo menos por nosotros) es Pilotwings 64. Hay que recordar que como el primer juego, nunca se hizo alguna otra cosa similar para el SNES. Este juego es una muestra de lo que las herramientas de Multigen pueden lograr, utilizadas por una compañía que ha trabajado con ellas por bastante tiempo: Paradigm Simulations.

Pero además de las herramientas de otras compañías, Paradigm ha programado este juego con una herramienta propiedad de ellos llamada "Vega UltraVision". Esta herramienta es bastante parecida a una que habíamos comentado anteriormente de Nichimen Graphics, ya que con Vega UltraVision el programador será capaz de crear todas las funciones y gráficos de un juego en las computadoras de Silicon Graphics y después compilar estos datos para que corran en el Nintendo 64 (e incluso se dice que esta herramienta también se puede enfocar a las PC's).

Otras de las funciones de este programa es que te permite cambiar gráficos de 2D a 3D con una facilidad increíble, poder cambiar los puntos de vista del juego en cualquier momento, cambiar el medio ambiente del juego, agregar efectos especiales en tiempo real así como generación de estos gráficos en tiempo real, optimizacion de datos visuales, detección de colisión y efectos de medio ambiente en tiempo real (corrientes de aire, movimiento de agua, etc).



Este es otro de los juegos que tendrías que ver en movimiento para que realmente aprecies este juego. Por ejemplo, la playa que se ve en la foto no es una maqueta cualquiera (como esas que utilizan para vender tiempos compartidos en las playas) sino que realmente se aprecia el movimiento del mar tal como es, así que olvídate de movimientos acartonados o falsos.

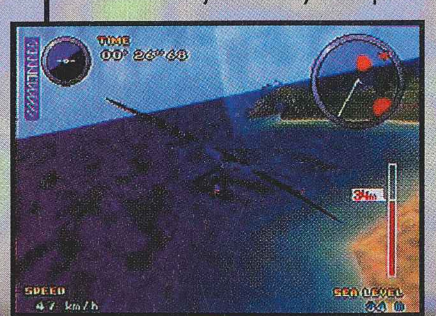


Pero seguramente te has de preguntar ¿y para qué me están explicando todo esto? Pues simple: es para que te des una mejor idea de lo que ves en las fotos, y que muchas de las cosas que están ahí tienen un valor y si te descuidas podrías chocar contra ellas; por ejemplo el carrusel que se ve en la foto.



En este juego podrás manejar muchos aparatos, los cuales se usan tal como si lo estuvieras haciendo con uno de verdad (recuerda quién programó este juego), así que aquí podrás manejar un Gyrocóptero, el Rocketbelt y el Hangglider. Por cierto, este último se mueve con una "suavidad" tal, que tendrías que ver para creer. En fin, este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido pero que son excelentes.







SHADOWS OF THE EMPIRE



Por cierto, nos acabamos de enterar que otro de los juegos que probablemente estén listos para cuando salga el N64 sea el de "Shadows of the Empire" de Lucas Arts. Este juego como ya te hemos dicho tendrá escenas de batalla en aire (las imágenes más conocidas) y en tierra, con un modo de juego muy parecido a "Dark Forces" de esta misma compañía (Para los que no lo conozcan es tipo Doom). Este juego está basado en una novela del mismo nombre y en él veremos a personajes que ya conoces. Este otro juego también está bastante bien y es otro de los títulos que mostrarán las posibilidades de este sistema.

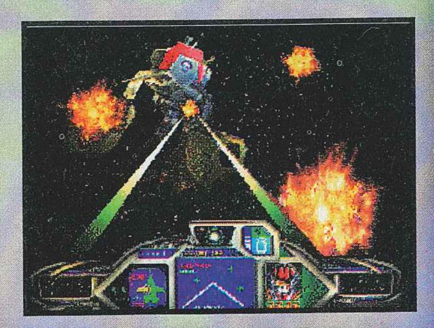




Acá entre nos, ¿qué juego de todos los que saldrán al principio, es de los que tienes más ganas de jugar?, sería interesante conocer tu opinión de lo que hemos visto este mes, los juegos que esperas con mayor ansiedad, qué cosa te gustaría ver en el N64 y también lo que esperas del sistema en un futuro próximo. Para ayudarte te reproduciremos de buena fuente la lista de juegos oficiales anunciados por Nintendo (no los rumoreados) a si que nos puedes escribir aquí a la Revista. La dirección de nuestra editorial ya sabes donde encontrarla, en Club Nintendo Responde.

TITULO	LICENCIATARIO
Blastdozer	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Buggie-Boogie	Nintendo
Creator	Nintendo
Cruis'n USA	Nintendo
Doom 64	Williams Entertainment
FIFA International Soccer'97	Electronic Arts
GoldenEye 007	Nintendo
?????	GTE Interactive
Ken Griffey Jr. 64 Baseball	Nintendo
Killer Instinct 64	Nintendo
Kirby Bowl 64	Nintendo
The Legend of Zelda 64	Nintendo
Mission: Impossible	Ocean
Mortal Kombat 3 Plus	Williams Entertainment
Monster Dunk	Mindscape
Pilotwings 64	Nintendo
Red Baron	Sierra
Robotech, Crystal Dreams	Gametek
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo / Lucas Arts
Starfox 64	Nintendo
Super Mario 64	Nintendo
Super Mario Kart R	Nintendo
Top Gun: A New Adventure	Spectrum Holobyte
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
?????	Virgin Interactive
Wave Race 64	Nintendo
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner

(Ya son muchos ¿No?)



Robotech -Crystal Dreams-

GAME VISTAZO A: PREHISTORIK MAN

Por fin Titus lanzó la versión de Prehistorik Man para el Game Boy que no toma ventaja de las cualidades del Super Game Boy; nosotros al tomar las fotos le cambiamos el color (de los que puedes seleccionar en el SGB) para darle variedad al artículo.

En la medida de lo posible, intentaron hacer una conversión del título de Super NES; los fondos que se mueven a diferente velocidad y la música es poco variada.



En la escena 3, es indispensable que tomes esta arma, para poder descubrir algunas plataformas; además te sirve para atacar al enemigo a larga distancia.

En el transcurso del juego hay plátanos, fresas, limones, pasteles, caramelos, papas fritas, diamantes y anillos que son puntos y pueden estar ocultos, pero golpeando salen.



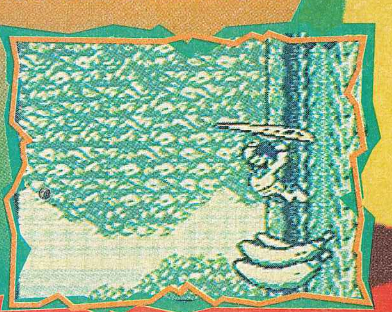


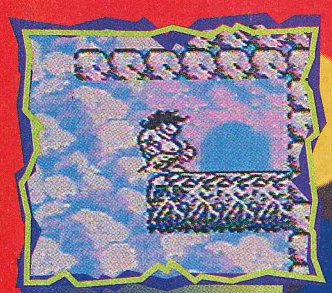
En el camino vas encontrando letras que forman la palabra BONUS y si las juntas todas, obtienes una vida extra.

En la primera escena, casi al final, cólocate donde se ve la primera foto y presiona el control hacia abajo para entrar una cueva oculta que te lleva a donde hay dos bonus gigantes que te dan 10,000 puntos cada uno. Para regresar, presiona el control hacia abajo (por donde saliste).



Hay bonus gigantes que te dan 10,000 puntos, pero obviamente están en lugares difíciles de llegar.

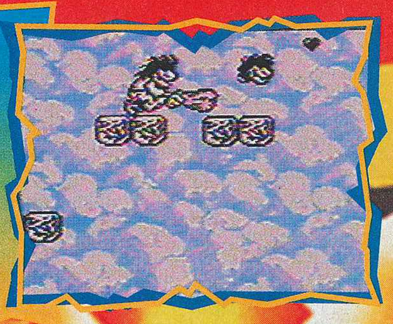




Puedes rebotar sobre los enemigos para alcanzar items que estén en lugares altos, recuerda que si mantienes el botón A presionado, saltas o rebotas más alto.



En la segunda sección de la escena 2, pegado del lado izquierdo hay unas plataformas ocultas que te llevan hacia una vida extra.

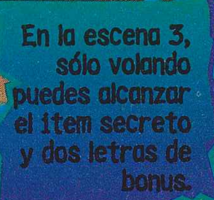


Hay cuevas que son atajos en la escena o cuartos donde hay bonus, por cierto, hay cuevas que no se ven, pero si presionas el control hacia abajo puedes entrar a ellas.



Algunas veces al eliminar a los enemigos botan tres huesos; cuando tomas los tres, obtienes un corazón de energía.

En Japón, este juego se conoce como P-Man y lo comercializó Kemco.

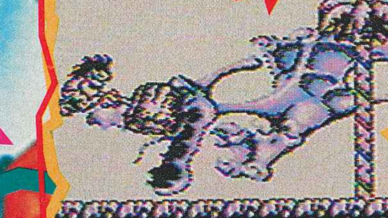


En la escena 3, sólo volando puedes alcanzar el item secreto y dos letras de bonus.

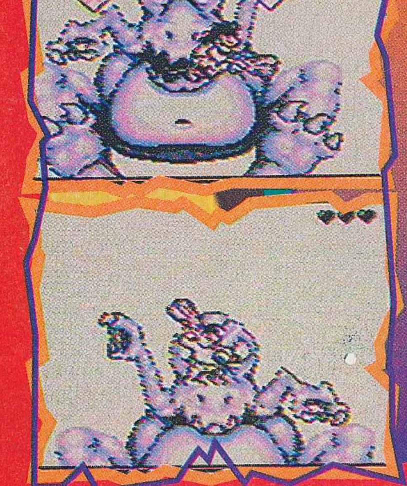




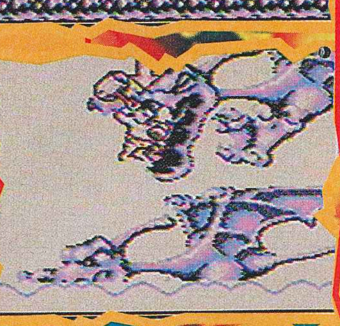
Hay una especie de semáforos que sirven como media meta para que no te regresen hasta el principio de la escena si te eliminan. Hay otros semáforos más grandes que son la salida, pero no podrás terminar la escena hasta que no hayas tomado el item secreto.



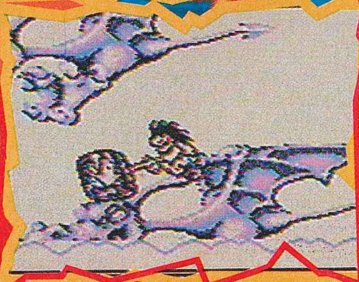




El primer jefe es este dinosaurio; cuando aparezca, colócate debajo de él mientras salta, para que primero le golpees las manos, después subas en una de sus piernas y de ahí puedas saltar a su cabeza, donde lo golpeas hasta enterrarlo en el suelo.

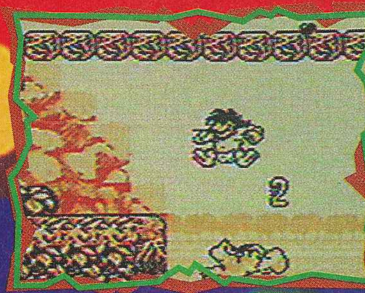


Al final de la segunda escena, te encuentras con estos dinosaurios; primero tendrás que golpearlos seis veces, subir en uno (en el que puedas) y después enfrentarte a ellos en pleno vuelo golpeándolos y saltando de uno a otro hasta eliminarlos.



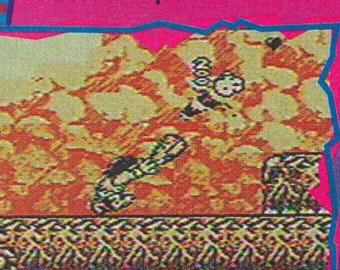
En la tercera escena, hay picos en el suelos que tienes que esquivar, dando saltos largos pero cuidándote de los enemigos que te esperan del otro lado.



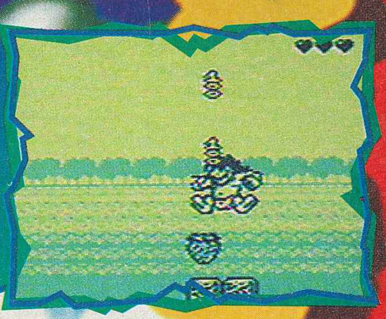


Hay ocasiones que no es bueno eliminar a todos tus enemigos, ya que puedes necesitarlos para alcanzar ciertos lugares.

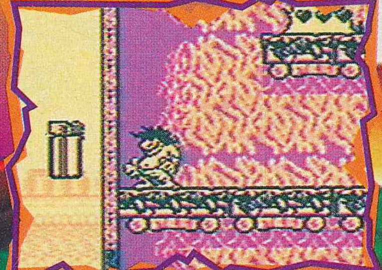
Tu arma la puedes utilizar al frente o hacia arriba para que golpee en diagonal (por los enemigos que intentan sorprenderte) y además el valor de tu arma comienza desde atrás, así cuando un enemigo te ataque por la espalda, sólo calcula el momento exacto para eliminarlo.



Las frutas (a veces) son la guía para encontrar el camino adecuado.



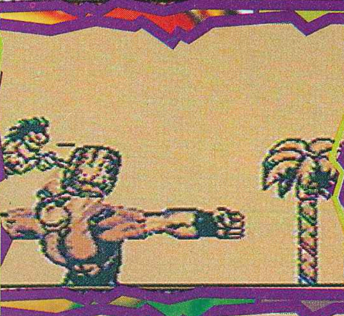
Los items secretos a veces están en lugares que al parecer no hay forma de tomarlos, pero recuerda que siempre hay una solución, por ejemplo para tomar este hay que llegar por debajo, descubriendo unas plataformas invisibles.

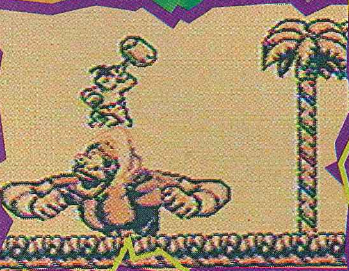


En esta escena, vas bajando por el interior de un árbol y tienes que eliminar cuanto enemigo se ponga en tu camino, como buen cavernícola que eres.

JEFES







El tercer jefe es un gorila al que tienes que golpear en el brazo para que deje de atacarte y así puedas saltar a su cabeza; necesitas repetirlo varias veces hasta que lo inmovilices, para después enterrarlo como al primer jefe.

Al final de la cuarta escena, se encuentra este jefe que te ataca golpeando el suelo para hacer caer hojas que te dañan. Mientras tú las esquivas tienes que dispararle a la boca y a la parte superior saltando sobre sus brazos.









No todo en la sección "Club" es Killer Instinct, este mes te presentamos una variante y ahora tenemos "Mortal Kombat 3 Club" o "Klub" según sea tu gusto.

Si recuerdas ya hemos dado los trucos para poder elegir a Smoke, Motaro y Shao Khan. Y si tú quieres jugar con ellos y no conoces los movimientos, no te preocupes ya que a continuación te los vamos a dar.

SMOKE



TELEPORT PUNCH



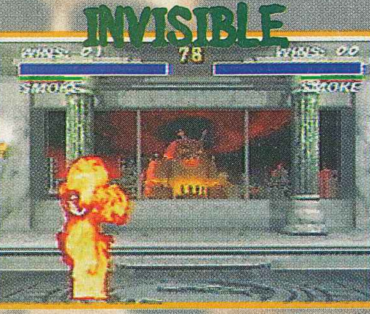
→→ + A

HOOK



←← + B

INVISIBLE



presiona y mantén L, marca ↑↑R, suelta L.

FATALITY 1

Mantén presionados L y R, marca



↑↑→↓

(distancia de 10 a 12 cuerpos)

FATALITY 2

Mantén presionados L y R, marca ↓↓→↑

(distancia de 2 a 3 cuerpos)

ANIMALITY

↓→→+ L

(distancia de 3 a 5 cuerpos)

FRIENDSHIP

R, R, R, R,

(distancia de 2 a 3 cuerpos)

PIT

→→↓+ A

(pegado al oponente)

MOTARO

TELEPORT



↓↑



FIREBALL



↓↘→ + Y



Motaro no tiene movimientos finales.

HOLD

→→ + A



SWEEP

← + A



HAMMER ←←→ + Y

LAUGH ↓↓ + X

TAUNT ↓↓ + A

SHADOW CHAARGE →→ + B

SHADOW KICK →→ + Y

FIREBALL ←←→ + B

SHAO KAHN

Shao Kahn no tiene movimientos finales.

Este truco es bastante interesante.
Para que funcione deberás estar en el modo de 1p vs. 2p.

1. En la pantalla de selección de jugador ambos deberán hacer el movimiento de Stealth Select (360 grados en dirección de las manecillas del reloj).
2. Ahora deberán esperar a que termine el tiempo para elegir al mismo peleador, si lo hiciste bien, automáticamente te mandará a escoger alguno de los tres destinos, aunque esto no debería pasar. Aparte tendrás continues ilimitados, aunque aparezca siempre el número 5.

MORTAL KODES

Ya con anterioridad te habíamos dado algunos Mortal Kodes, en estos casos estos **MK** se compartían en las versiones Arcade y SNES, pero la de SNES tiene más códigos especiales que a continuación te daremos, también aprovecharemos para darte de nuevo los viejos **MK** para que los tengas todos juntos y para darte la teoría de la introducción de símbolos del **MK** (no te preocupes, es algo simple pero nunca lo dimos) porque luego muchas personas se confunden con los códigos en los que hay que presionar el control hacia arriba.

A continuación podrás ver una línea con todos los símbolos del **MK**, los números que tienen abajo son las veces que hay que presionar cada botón para poner ese símbolo. Hasta aquí todo está correcto.

Ahora ¿por qué en algunos códigos hay que presionar el control hacia arriba? La respuesta es: para hacerlo más rápido, ya que cada que haces el control hacía arriba inviertes la secuencia en la que aparecen los símbolos.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

↑ 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



Es decir, si el código que indicamos te dice que debes presionar 4 veces el botón **Y**, y 6 veces los botones **B** y **A** podrás hacerlo más rápido si presionas 4 veces el botón Y, haces el control hacia arriba y presionas 4 veces los botones **B** y **A**. Ahora daremos los **MK** normales y tú sabrás cuándo presionas el control hacia arriba y con qué símbolos.

KODE	JUGADOR 1	JUGADOR 2
	Número de veces que debes presionar los botones	
	Y B A	Y B A
No Level Energy *(sin energía)*	987	123
No Blocking *(sin defensa)*	020	020
No Throw *(sin agarres)*	100	100
Half Energy *(media energía)*	033	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Quarter Energy *(cuarto de energía)*	707	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Dark Fighting *(pelea obscura)*	688	422
Random Fight *(pelea al azar)*	460	460
Unlimited Run *(run ilimitado)*	466	466
Psico Kombat	985	125
No fear *(sin temor)* T	282	282
Another realm *(juego tipo Galaxian)*	642	468
No knowledge T	123	926
Shao Kahn	033	564
Smoke	205	205
Motaro	969	141
Noob Saibot	769	342
Auto Health Recovery	012	012
View credits *(ver los créditos)*	120	120
Each Uppercut Changes the Stage *(Cada Uppercut cambia la escena)*	221	557
Minimal damage, no timer *(Daño mínimo, sin timer)*	432	234
One Button Fatalities *(Fatalities con un solo botón)*	944	944
Maximum Fatality Time *(Tiempo máximo para Fatalities)*	955	955
Auto Tourney *(Torneo automático)*	989	898
No Combos	999	995
There is no knowledge That is not power T.	123	926
No Sweeping *(Sin barridas)*	091	293
Hyper Fighting	191	191
Invisibility *(Invisibilidad)*	449	449
Fast Uppercut Recovery *(Rápida recuperación de Uppercuts)*	688	688
Play the slots	987	655

Como podrás ver, en muchas de las funciones de estos códigos se pueden elegir también los menús de Kool Stuff, Kooler Stuff y Scott's Stuff. Los códigos que tienen una T sólo presentan un texto cuando lo introduces y hasta donde sabemos no afectan en nada al juego.

Por cierto, si tú te perdiste los ejemplares en donde dimos los trucos al principio mencionados no te preocupes, pues te los daremos de nuevo, con el mismo pretexto tonto de que "es para que los tengas todos juntos y sea más fácil de consultar".

JUEGA CON SMOKE

Para hacer este truco prende (¡pues claro!) o resetea tu SNES, inmediatamente presiona y mantén el control hacia la izquierda y el botón **A** mientras está la pantalla con el fondo gris (la de los (©). Al cambiar a la pantalla de Williams Ent. presiona y mantén el control hacia la derecha más el botón **B**. Ahora y por último presiona y mantén los botones **X** e **Y** cuando aparezca la pantalla de "There is no....." y si todo lo anterior lo hiciste bien aparecerá Smoke caminando en la pantalla del logo del juego.

Kool Stuff:

En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

↑↑↓↓←→ A,B,A

Kooler Stuff:

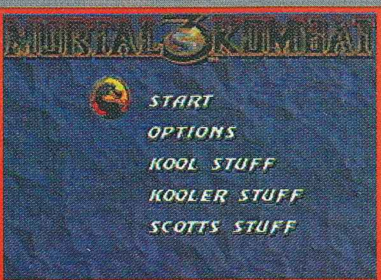
En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

SELECT,A,B, →←↓↓↑↑

Scott's Stuff:

En la misma pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en en el primer control de tu SNES:

X,B,A,Y, ↑←↓→↓



EXTRA

JUNIO 1996

Corporativo

NINTENDO PLANEA SUPER MARIO RPG 2

Pues al parecer sí, Nintendo ya está planeando muy seriamente en crear la secuela de este fabuloso RPG, pero este juego será para el Nintendo 64.

Tener una noticia como ésta es algo raro y luego viniendo de una compañía que se guarda la información tan bien como Nintendo.Esto es debido a que Nintendo, en el pasado mes de abril insertó un anuncio en varias publicaciones japonesas en donde solicitan gente para programar éste (y otros juegos) para el Nintendo 64. El anuncio dice más o menos así:

"Para crear un super juego -la secuela de Mario RPG- se necesita gente"

Para hacer un super juego se necesita un super equipo, así se creará "Super Mario RPG 2" que será un juego más para el Nintendo 64. Las personas que estén interesadas deben cubrir alguno de estos 4 requisitos:

スーパーゲーム（マリオRPGの第2作）をつくるためのスーパーチームを結成するにあたって、スーパースタッフを募集します。

まず、あらかじめおことわりしておきますが、残念ながら「未経験者」および「アルバイト採用希望者」のご応募は、今回、ご遠慮ください（どんなに未知の才能があっても、熱意や根性があっても、です）。つくるゲームは、既に決定しています。スーパーファミコンで登場した「マリオRPG」の新作です。NINTENDO64対応のゲームソフトになります。これより先は、新しいスーパーチームで、決めていくことになります。採用、即、実作業にはいるというわけで、かなりの実力と実績を持った方でないと、難しいと考えています。応募していただきたい人材は、次の4つの職種の方々です。

NINTENDO64

1 プログラマー。 自分の能力を表現するにふさわしいもの（プログラムのソースリストまたはソースファイル等）を送ってください。応募作品のジャンルは問いません。

2 デザイナーおよびCGデザイナー。 自信のある作品を5点以内（使用媒体不問）を、ⓐ作成環境 ⓑ作成期間を明記のうえ、ビデオテープか写真のかたちで送ってください。

3 ディレクター、プランナー。 基本的に、論文（長さは自由です）を提出していただきます。テーマは「ゲーム作りで大切なこと」、です。さらに、自分の企画力をPRできるもの（企画書でも、作品でも）を添えて、送ってください。

4 サウンドデザイナー、コンポーザー。 自信のある作品を5曲以内。作成環境と作成期間を明記して、デモテープにして送ってください。スコアやロムでなく、必ずカセットテープのかたちでお願いします。

募集の締切りは、1996年5月15日（消印有効）です。応募資格は、20歳以上のゲームソフトの制作およびCGの制作経験者。勤務地は、京都、東京、山梨のいずれかでご希望に応じます。また、就労条件については、任天堂本社規定を基礎にして、厚遇します。

応募に必要なもの。❶履歴書（写真貼付）❷参加作品歴と、その業務歴（①作品名 ②各作品ごとの担当職種（役割）③自己分担の割合（パーセンテージで表記））❸作品（各職種によって提出形式が異なります）※応募の秘密は厳守します。また、電話でのお問いあわせはお断りいたします。※書類審査の後に、面接の日時をご連絡いたしますので、確実な連絡先を記入してください。

応募書類・作品の宛先は、〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂株式会社 人事本部

なお、どの職種をご希望の方も、8ミリフィルム、旧型パソコンなどの特殊なメディア、および郵送の困難なものでの応募は無効です。

チームで応募をして独立をお考えの方は、相談に応じますので、そのむね明記のうえ代表者名で応募してください

Nintendo®

Programador: Mande la lista de los juegos que ha programado, esto es para ver su capacidad como programador de videojuegos, ambiente y período de tiempo en estos trabajos.

Director de planeación: Escriba claramente una composición o tésis en la que diga qué tan importante es para usted su compañía, crear videojuegos y como podría mejorar ambas cosas.

Diseñador de sonido y compositor: Mande 5 canciones de proyectos que Ud. mismo haya hecho en un cassette, también escriba el ambiente y período.

CG Diseñador: Mande fotos o grabe un video de aquellos proyectos en los que esté trabajando o haya trabajado, escribiendo claramente su ambiente y período de trabajo.

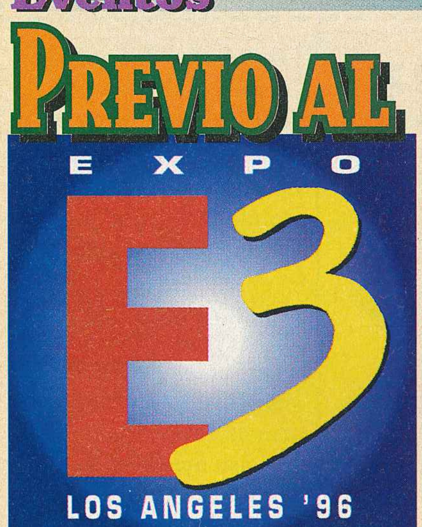
(El plazo fue hasta el 15 de Mayo de 1996,) Los interesados deben ser mayores de 20 años, que tengan experiencia en los sistemas Silicon Graphics. Algo que también debe recordar es: Enviar su Curriculum, en qué compañía ha trabajado y material. Nosotros le contestaremos si



requerimos de su ayuda. Debe ser una persona muy responsable y decirnos con cuánto porcentaje del desarrollo de un juego (en su área) se puede responsabilizar.
El anuncio en sí, sólo habla de un juego, pero lo importante en este caso no es el juego (o juegos) que este equipo pueda realizar, lo importante es tener conciencia que, aunque Nintendo tiene una gran cantidad de equipos productores de videojuegos todavía necesitan más gente, pues se encuentran trabajando a todo lo que dan para sacar más y mejores juegos para sus 3 sistemas que tiene en el mercado actualmente, y por si fuera poco, también para el Nintendo 64 que cada vez está más cerca. ¡Por cierto!, esto no venía en el anuncio, pero nos enteramos que Nintendo tiene planeado este juego para el DD (Disk Drive), o sea, que ya hay tres juegos anunciados para este formato (Legend of Zelda, Dragon Quest VII y Super Mario RPG) y los 3 son tipo RPG/aventura.
Si querías presentar tu solicitud, no te angusties, necesitabas también 100% del dominio de japonés.
Por cierto, ya que estamos hablando de trabajo, te comentaremos acerca del rumor de un nuevo sistema portátil de Nintendo (el cual mencionamos en nuestro número anterior) que se supone que será de 32 Bit y tendrá una pantalla a color. Pero ahora los nuevos rumores dicen que este sistema está ya casi listo y que a lo mejor se muestra en el E3. Nosotros hemos tratado de obtener información por parte de Nintendo, pero ellos no dicen nada al respecto y ya que todo mundo se encuentra dando sus predicciones, ahora va la nuestra sobre este sistema: Se habla de él en el E3 y se dice que estará próximamente disponible pero no se da una fecha exacta, después de algún tiempo se dice que será mostrado en el Shoshinkai, se muestra en este evento y se dice que la fecha de venta simultánea en Japón y EU sería en diciembre de este año; a principios de noviembre se retrasa su salida al 21 de marzo del 97 en Japón y para Mayo de ese año en América.... esta es nuestra predicción y cualquier parecido con algún otro sistema de la misma compañía, es sólo coincidencia.

Eventos

Previo al



Todo es cuestión cronológica, para nosotros es un previo lo que les vamos a dar pues todavía falta un mes para irnos (ya sabes, para la revista hay que tener la información tiempo antes) pero para ti el E3 se llevó a cabo el mes pasado en la ciudad de Los Angeles y para el siguiente mes te tendremos nuestro ya acostumbrado reporte, mientras tanto te daremos un ligero avance de algunas cosas que se mostrarán ahí. Hay que recordar que las compañías siempre se esperan a este evento para hacer sus anuncios más importantes (como el caso de Nintendo) pero ya hay algunas noticias de las cosas que veremos ahí.
Primero algunos de los juegos:

Título	Licenciatario	Sistema
Super Kirby´s Adventure	Nintendo	SNES
Ken Griffey Jr. Winning Run	Nintendo	SNES
Panel de Pon *	Nintendo	SNES
Mohawk & Headphone	THQ	SNES
1996 Olympic Games	THQ	SNES
NHL 96	THQ	GB
Toy Story	THQ	GB
1996 Olympic Games	THQ	GB
Battle Zone/Super Break Out	THQ	GB
Urban Strike	THQ	GB
Marvel Super Heroes	Capcom	SNES
Street Fighter Alpha	Capcom	SNES
Guy Ferd	Capcom	SNES
Whizz	Titus	SNES
Incantation	Titus	SNES
Realm	Titus	SNES
Oscar	Titus	SNES
Dragonheart	Acclaim	SNES
M Morphin Power Rangers 4	Bandai	SNES
Max Voltage	Konami	SNES
Mortal Kombat Ultimate	Williams	SNES
NBA Hang Time	Williams	SNES
FIFA Soccer 97	Electronics Arts	SNES
Madden 97	Electronics Arts	SNES
Lufia II: The return of the Sinistrals	Natsume	SNES
Mission: Impossible	Ocean	GB
Mission: Impossible	Ocean	SNES
Worms	Ocean	SNES

*Nombre provisional

Como dijimos, ésta sólo es una lista preliminar de lo que algunas compañías han anunciado, ya comentamos que seguramente se va a hacer grande con las noticias que nos vamos a traer de allá pues la compañías dan bastantes sorpresas en estos eventos (como Nintendo, que en los últimos eventos ha mostrado al menos 4 títulos sorpresa para SNES). Como podrás ver, dentro de esta lista hay muchos juegos que son bastante buenos, tal es el caso de las dos traslaciones de Williams de sus juegos de Arcade, los tres títulos (anunciados) que mostrará Capcom y de los que sobresalen Street Fighter Alpha (mejor conocido en nuestro país como SF Zero) y Marvel Super Heroes: Thanos Quest (nada que ver con la versión de Arcade), la cuarta versión de los Power Rangers para SNES por parte de Bandai o el juego Incantation de Titus, que está basado en los Incas.
Ahora sí: Agarra tus calcetas del futbol, tu jabón de pasta (de ese que despelleja las manos) y vámonos al lavadero del Nintendo 64. Ahora antes del evento se han dejado oír una gran cantidad de rumores acerca del sistema que te vamos a comentar y ya en nuestro siguiente ejemplar nos estaremos burlando de ellos o podríamos estar confirmando la noticia, así que empecemos:
Antes del evento llegó a nuestros oídos la versión de que Titus se encontraba trabajando en un proyecto para el N64, en este caso decidimos ponernos en contacto con ellos y nos comentaron: "Sí, pero se supone que es un secreto" así que éste es uno de los rumores que pudimos confirmar antes de ir para allá; otros rumores, por ejemplo, hablan de que Namco puede estar desarrollando un juego para el N64, esto porque alguna vez esta compañía comentó estar interesada en desarrollar uno de sus títulos de Arcadia para el N64, pero Nintendo no dice nada al igual que Namco, quien ya no ha hecho algún comentario al respecto. Otros rumores sugieren que Nintendo ya está trabajando en 2 juegos, uno de ellos es un Puzzle de nombre Tetrisphear desarrollado por una compañía de nombre H2O Entertainment, el otro es Donkey Kong Country 64, que -como un comentario al margen- no sería muy difícil, pues la gente de Rare prácticamente ya lo tiene hecho, ya que las rutinas de movimientos de los personajes y enemigos de la versión de 16 Bits se pueden usar (las originales). Otra cosa que no sería difícil es que ID Software esté trabajando en su "retrasadoigualqueelNintendo64" juego Quake pues ya sabe qué onda con este sistema gracias a la versión especial de Doom que saldrá (aunque bien a bien no sabemos si realmente sea ID quien esté haciendo la adaptación, pues Williams nunca lo ha dicho, sólo lo ha sugerido). También se dice que Konami puede estar trabajando en la versión de "International Super Star Soccer" para el N64 (si es cierto, se van a dar un buen agarrón el FIFA de EA y el ISSS de Konami). Y ya para terminar con todo este comentario te diremos que algunas de las compañías del "Dream Team" pueden estar preparando otros juegos además de los que han anunciado, en este caso sería: Williams con Area 51, NBA Hang Time, Robotron 64 y War Gods. Acclaim con Frank Thomas Big Hurt Baseball y Electronic Arts con Madden NFL Football. Como dijimos anteriormente todos estos son rumores y hasta que regresemos te contaremos toda la verdad.
Y por último CAPCOM de Japón anunció que ya están trabajando en el tan esperado y ya casi olvidado Street Fighter 3, como te podrás imaginar, no dijeron nada más.

Novedades Internacionales

Esta noticia es bastante interesante y te la presentamos para ver qué opinas al respecto: Bandai de Japón está planeando la salida de un sistema para hacer sus cartuchos a mitad de precio que un cartucho normal (y hay que recordar que últimamente los cartuchos en Japón han bajado de precio), este sistema es una especie de Super Game Boy pero con la entrada para dos pequeños cartuchos y se dice que posiblemente el nombre para este sistema sea "Sufami Turbo". Se habla de que este sistema ofrece una gran gama de posibilidades pues uno de los cartuchos funciona como "Game Cassette" donde están los datos del juego y el otro es el "Data Cassette" que es como un ayudante. Lo interesante es que dicen que estos cassettes no se comprarán en pares y algunas veces se podrán intercambiar con otros juegos; o llevarte tus datos al "Sufami" de otro amigo y presumirle tus logros en un RPG, por ejemplo. Este sistema no está previsto que salga aquí en América, pues Bandai no saca tantos juegos en este continente como en Japón, pero nos pareció algo interesante para que lo conocieran.



En Japón ya se planea la salida de dos juegos junto con este sistema.

FINALES







Ustedes han sido seleccionados para representar a la Tierra en Mortal Kombat. Estén alertas, aunque sus almas están protegidas contra la maldad de Shao Kahn, sus vidas no lo están. Yo no puedo interferir más, ya que su mundo está dominado por los dioses del Outworld. Estas son las palabras de Rayden.

Por siglos, la Tierra ha usado Mortal Kombat para defenderse contra el emperador del Outworld, Shao Kahn. Pero al verse frustrado por fallar en los intentos de conquistarla combatiendo en el torneo, Kahn crea un plan que comenzó 10.000 años atrás.

Durante este tiempo Kahn tuvo una reina, su nombre era Sindel y su muerte prematura fue inesperada.
El sacerdote principal de Kahn, Shang Tsung, hizo que el espíritu de Sindel renaciera algún día.
Pero no en Outworld, sino en el reino de la Tierra.

Este diabólico acto, le dio a Shao Kahn el poder de atravesar las puertas dimensionales y reclamar a su reina. Esto le permitió finalmente tomar el reino de la Tierra.

Desde que se abrió la brecha del portal a la Tierra, Shao Kahn transformó lentamente el planeta en una parte de Outworld.

Kahn liberó la Tierra de toda vida humana, reclamando cada alma como suya.

Pero hubo almas que Kahn no pudo tomar. Estas almas pertenecían a los guerreros escogidos para representar a la Tierra en el nuevo Mortal Kombat.

Los humanos sobrantes fueron esparcidos por todo el planeta. Shao Kahn envió una armada de feroces guerreros de Outworld para encontrarlos y eliminarlos.

Después del primer torneo Sonya Blade desapareció. Entonces Jax se embarcó en una misión de rescate hacia Outworld. El encontró a Sonya, que había permanecido prisionera con su némesis Kano. Cuando liberó a Sonya, Jax también liberó a Kano, quien aprovechó la oportunidad para escapar de ser arrestado.

El último avance en tecnología Lin Kuei surgió con la creación del primer asesino cibernético.
La organización comenzó a convertir a sus Ninjas en máquinas sin alma. Pero Sub-Zero se rehusó a ser parte de esto y fue marcado a muerte por su propio clan.



Después de ganar el primer Mortal Kombat y escapar del Outworld, Liu Kang ve hacia el futuro. Ha comenzado a entrenar una nueva generación de Shaolins junto con Kung Lao, pero nada podrá prepararlos para la invasión inesperada de Outworld.

SHEEVA

Ella fue contratada por Shao Kahn para seguir como protectora personal de Sindel. Comenzó a sospechar de la lealtad de Shao Kahn hacia su raza de Shokan cuando él puso a Motaro como el líder de su escuadrón de exterminación. En Outworld, la raza de centauros Motaro son enemigos naturales de los Shokan.

Mientras Sheeva servía a su amo en la Tierra, su raza de Shokans eran maltratados en Outworld. Kahn favorecía a la raza de centauros de Motaro y los ayudó a derrotar a los Shokans. Al saber esto, Sheeva se volvió contra su maestro. Ella derrotó a Motaro y en un ataque de furia venció a Kahn. Al liberar la Tierra, también liberó a Outworld. Entonces ella regresó a casa para restaurar el aprecio y respeto de su raza.













SHANG TSUNG



Tsung es el hechicero más importante de Shao Kahn. Una vez perdió el aprecio de su emperador después de fallar en el torneo por conquistar al reino de la Tierra. Pero Shang Tsung es instrumento fundamental en el esquema de conquista de la Tierra de Kahn. Ahora, se le ha concedido más poder que nunca.



Cuando Shao Kahn domine la Tierra, él necesitará de Shang Tsung para que le ayude a encontrar a los sobrevivientes. Con sus nuevos poderes, Tsung descubre el verdadero plan de su maligno emperador: tan pronto como todo esté listo, Kahn tomará el alma de Tsung. Al enterarse de esto, Tsung se volvió contra su amo. Encontró a Motaro desprevenido y derrotó a Shao Kahn. Y antes de que la Tierra se recuperara, Tsung reclamó todas las almas como suyas. El gobernará por siempre la Tierra en su propia marca de maldad.



El ninja regresa sin máscara. Fue traicionado por su propio clan Ninja Lin Kuei. El rompió el sagrado código de honor por abandonar el clan y está marcado a muerte. Pero a diferencia del ninja, sus perseguidores se convirtieron en máquinas. El no sólo deberá pelear contra la amenaza de Outworld, sino que además tendrá que eludir a sus desalmados asesinos.



En una violenta batalla, Sub-Zero enfrentó a Cyrax y a Sektor, pero no estaba solo. También estaba el tercer asesino de Lin Kuei -el elusivo Smoke-. Antes de la automatización, Smoke y Sub-Zero eran aliados. Sub-Zero ayudó a que Smoke recordara su pasado y que fueran aliados una vez más. Sub-Zero derrotó a los cyborgs asesinos con la ayuda de smoke y usó toda su fuerza interior para derrotar a Kahn y sus fuerzas de Outworld.

El antiguo Ninja desapareció una vez más en las sombras. Su legado es conocido sólo por unos cuantos.

SUB ZERO



Después de fallar al convencer a sus superiores de la próxima amenaza de Outworld, Jax comenzó secretamente a prepararse para futuras batallas contra las fuerzas de Kahn. El mismo se arreglo los brazos con implantes biónicos indestructibles. Esto es una guerra que Jax está dispuesto a ganar.



Para la segunda vez que enfrentaba a las fuerzas de Shao Kahn, Jax ya estaba preparado. Siendo el hombre más fuerte del mundo, Jax no tuvo problemas para probarlo derrotando primero a la armada de Kahn y luego derrotándolo a él. Cuando el mundo regresó a la normalidad, Jax y Sonya comenzaron la investigación de Outworld. Jax dirigió la división de exploración que aprendió a abrir portales a otros mundos mediante la ciencia y no la magia. El comenzó la expedición a un nuevo y extraño reino.



KANO



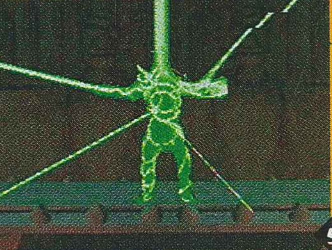
Se pensaba que había muerto en el primer torneo. Fue encontrado en Outworld donde escapó una vez más de ser capturado por Lt. Sonya Blade. Antes de la invasión de Outworld, Kano convenció a Shao Kahn que perdonara su alma. Kahn necesitaba a alguien que enseñara a sus guerreros cómo usar las armas de la Tierra y Kano era el hombre indicado.

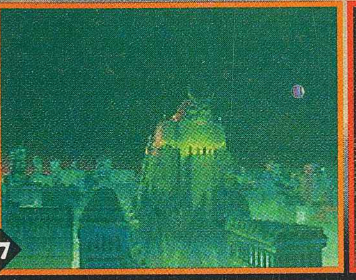


Cuando Shao Kahn dejó a Kano con vida, falló en ver el ingenioso pensamiento humano. Kano mandó a la armada de Kahn en una falsa misión y los eliminó con un arma robada. Peleó contra los guerreros restantes y finalmente venció a Kahn Las intenciones reales de Kano eran tomar las armas que Kahn poseía. Pero Kano fue incapaz de controlar a los espíritus cuando éstos escaparon y lo atacaron. Habiendo sufrido una muerte violenta, Kano ignoró que salvó al mundo que intentó conquistar.











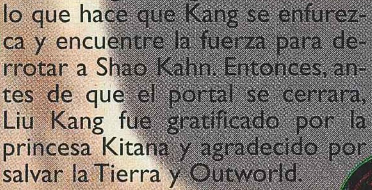
LIU KANG



Después de la invasión de Outworld, Liu Kang se encontró con que él era el blanco principal del escuadrón de exterminación de Kahn. El es el campeón Shaolin y ha arruinado los planes de Kahn anteriormente. De todos los humanos, Kang es la mayor amenaza para Shao Kahn.



Por haber frustrado a Shao Kahn en el pasado, Liu Kang es ahora el blanco principal de los escuadrones de exterminación de Kahn. Pero Kang es el campeón Mortal Kombat reinante y lo probó derrotando fácilmente a las fuerzas de Kahn. Pero, al parecer, es la muerte de su amigo Kung Lao lo que hace que Kang se enfurezca y encuentre la fuerza para derrotar a Shao Kahn. Entonces, antes de que el portal se cerrara, Liu Kang fue gratificado por la princesa Kitana y agradecido por salvar la Tierra y Outworld.





STRIKER

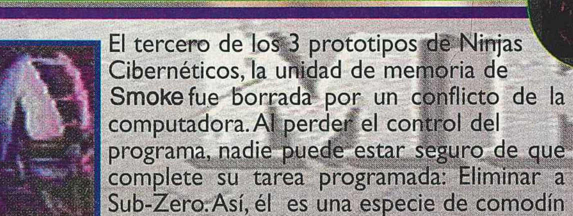


Cuando el portal de Outworld se abrió sobre una gran ciudad en Norte America, el pánico y el caos se salieron de control. Kurtis Striker era el líder de una brigada de control de disturbios, cuando Shao Kahn comenzó a tomar almas. El se encontró como el único sobreviviente de una ciudad que una vez estuvo poblada por millones de personas.

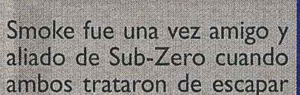


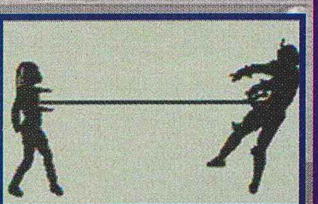
Ignorante de por qué su alma fue perdonada en la invasión de Outworld, Striker tuvo una visión de Rayden, donde le ordenó ir al oeste. Finalmente, conoció al resto de los guerreros de la Tierra y supo el verdadero significado de su sobrevivencia. Entonces regresó a la ciudad que juró proteger. Kahn no estaba familiarizado con este nuevo kombatiente y fue tomado por sorpresa. Striker derrotó a Kahn y salvó al planeta entero. El caos que consumió la ciudad durante la invasión se ha ido.

SMOKE

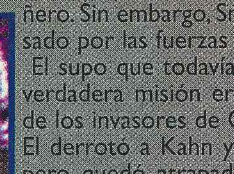


El tercero de los 3 prototipos de Ninjas Cibernéticos, la unidad de memoria de **Smoke** fue borrada por un conflicto de la computadora. Al perder el control del programa, nadie puede estar seguro de que complete su tarea programada: Eliminar a Sub-Zero. Así, él es una especie de comodín en el torneo.





Smoke fue una vez amigo y aliado de Sub-Zero cuando ambos trataron de escapar de ser transformados en máquinas por su clan Ninja. Pero Smoke fue capturado y transformado en un cyborg con la misión de encontrar y eliminar a su viejo compañero. Sin embargo, Smoke se vio acosado por las fuerzas de Shao Kahn. El supo que todavía tenía alma y su verdadera misión era la destrucción de los invasores de Outworld. El derrotó a Kahn y salvó al mundo pero quedó atrapado en su cuerpo artificial por siempre.



SONYA



Sonya desapareció después del primer torneo, pero más tarde fue rescatada de Outworld por Jax. Después de regresar a la Tierra, ella y Jax trataron de prevenir al gobierno de los Estados Unidos de la amenaza próxima de Outworld. Por falta de pruebas ellos se vieron indefensos cuando Shao Kahn comenzó su invasión.



Sonya derrotó a su archienemigo Kano en lo alto de un rascacielos cerca de la fortaleza de Shao Kahn. Después se enfrentó cara a cara con el mismo emperador.

En una increíble muestra de coraje, Sonya ganó. Cuando el mundo regresó a su estado normal, Sonya no tuvo problemas para convencer a sus superiores de formar una brigada de investigación hacia Outworld encaminada a proteger a la Tierra contra posibles futuras invasiones por parte de otros reinos.



KUNG LAO

El plan de Kung Lao para reformar la sociedad del Lotto Blanco, se vio afectado cuando Shao Kahn invadió la Tierra. Como uno de los guerreros escogidos, Lao deberá usar sus grandes habilidades de pelea para esquivar el reino de terror de Shao Kahn.





Cuando Kahn invadió la Tierra, Kung Lao tuvo que abandonar sus planes de reunificar a la sociedad del Lotto Blanco. Entonces, tuvo que enfocarse en el nuevo torneo. El buscó a Liu Kang y juntos combatieron a las fuerzas de Kahn sin miedo. Usando el conocimiento que obtuvo como monje Shaolin, peleó por el nombre su gran ancestro, el Kung Lao original. Aunque surgió victorioso, las heridas que sufrió durante la batalla con Kahn ocasionaron que Kung Lao se uniera a sus ancestros en una vida mejor.



Sektor es en realidad el verdadero nombre de la unidad KL-9T9. El fue el primero de los 3 prototipos de Ninjas cibernéticos, ninjas construídos por el Lin Kuei. Una vez, Sektor fue un humano asesino, entrenado por el Lin Kuei, él se ofreció voluntariamente para la automatización por su lealtad a su clan. Sektor sobrevivió a la invasión de Outworld, él no tenía alma que le pudieran quitar.

Después de terminar finalmente con Sub-Zero, Sektor decide pelear. Tomó a Kahn y a los seres de Outworld como amenaza para el Lin Kuei. Las fuerzas de Kahn no son problema para Sektor que se abrió camino hacia la fortaleza. Una vez adentro, Sektor inició su secuencia de autodestrucción. La explosión resultante fue tan poderosa que cerró el portal y volvió la Tierra a la normalidad.





SEKTOR

SINDEL



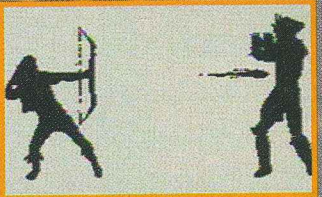
Una vez, ella gobernó Outworld junto a Shao Kahn como su reina. Ahora, 10,000 años después de su prematura muerte, ella ha renacido en la Tierra. Su malvado propósito es hacer pareja con la tiranía de Shao Kahn. Ello es la llave para la conquista de la tierra.

Sindel tuvo visiones de su pasado, lo que hizo que se volviera contra Kahn, descubrió que su verdadero rey se llamaba Jerrod. Ellos tuvieron una hija llamada Kitana y gobernaron un reino llamado Edenia antes de que Kahn se los arrebatara en su Mortal Kombat. El utilizó a Sindel como instrumento para conquistar la Tierra y tomó a Kitana como su hija. Al derrotar a Shao Kahn, Sindel liberó la Tierra. Al hacer esto, Sindel también liberó Edenia y Serenni con su hija Kitana que ahora tenía 10,000 años de edad.





Trabaja como historiador y preservador de la cultura de su gente. Cuando el portal de Kahn se abrió sobre Norte América, Nightwolf usó la magia de su espíritu para proteger la Tierra sagrada de su gente. Esta área es pieza vital para la ocupación de la Tierra por parte de Kahn.



Nightwolf ayudó a otros guerreros a escapar hacia su Tierra sagrada. Una vez ahí, se agruparon y formaron un plan de ataque contra la invasión de Shao Kahn. Nightwolf había entrenado muy duro para esta batalla y finalmente se enfrentó a Shao Kahn saliendo victorioso. Cuando la Tierra regresó a la normalidad, Nightwolf ganó pacíficamente las tierras que su gente nativa había perdido hace muchos años. Ellos establecieron su propia nación y pronto se convirtieron en los más grandes líderes de la Tierra.



NIGHT WOLF



Cyrax es la unidad LK-4D4, el segundo de los 3 prototipos de Ninjas cibernéticos construidos por el Lin Kuei. Al igual que sus contrapartes, su tarea programada es encontrar y eliminar al Ninja traidor, Sub-Zero. Sin alma, Cyrax pasó desapercibido por Shao Kahn y permanece como posible amenaza contra la dominación de la Tierra.



Cyrax fue capturado por Sub-Zero y reprogramado con nuevas órdenes: destruir a Shao Kahn. Con Shao Kahn imposibilitado para detectar la presencia del asesino sin alma, Cyrax lanzó un exitoso ataque sorpresa. Después de derrotar a Kahn y salvar la Tierra, Cyrax espera nuevas órdenes de los cuarteles generales del Lin Kuei. Las órdenes nunca llegaron y Cyrax comenzó a fallar. El terminó desamparado en medio de un desierto al dirigirse ilegalmente hacia su base.





Como un guerrero escogido, su identidad es un misterio para todos. Se cree que es sobreviviente de un ataque por parte de los escuadrones de exterminación de Shao Kahn. Como resultado de haber sido ferozmente atacado, él se mantiene vivo gracias a respiración artificial y con gran furia hacia la conquista de Shao Kahn.



Al seguir vivo después de un ataque que casi lo lleva a la muerte, Kabal juró vengarse de sus agresores. El peleó junto a los otros guerreros. Cuando derrotó a Motaro y al poderoso Shao Kahn, probó que en realidad era el elegido. Antes de la invasión Kabal vivió una vida de crimen. Una vez fue miembro del Dragón Negro junto con Kano. Ahora Kabal dedica su vida a pelear contra la injusticia. El le dará a los círculos criminales una nueva razón por la cual temer.









Aquí están TODOS los passwords de este juego por cortesía de Néstor J. Huitrón Medina. Si tú nos mandas passwords, hazlo como Néstor: todos los posibles y, si incluye monedas y poderes, que sean lo mejor que puedas.

	primera vuelta	puntaje
1	?KKKGGGK	089
2	MZKKGGFK	179
3	ZVGGLLJH	275
4	KDXHBBKM	357
5	TFZKGGBG	430





	segunda vuelta	puntaje
1	Z ! FJR . HC	3445
2	DHRFWTLB	3532
3	XHSGYWMF	3623
4	HXRFWTKH	3695
5	/ YTHPYBF	3787



	primera vuelta	puntaje
6	KX . LJJDK	477
7	ZSXHBBHK	555
8	FKFRJJBC	643
9	/ BKWGGKH	737
10	DYFRJJLB	832





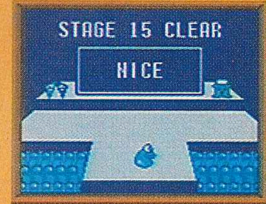
	segunda vuelta	puntaje
6	CJGWTRFM	3851
7	XKJYYWJH	3943
8	J ! MRWSDG	4036
9	VWGXWSCM	4121
10	BCVWTQLG	4210



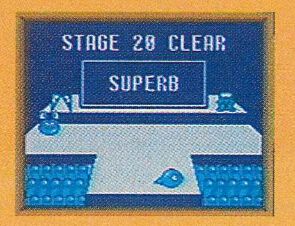


	primera vuelta	puntaje
11	TVCPDDFG	920
12	FB / YLLMH	973
13	YJYWGFFL	1024
14	HXWTBMMK	1095
15	TYYWGFDG	1150

	segunda vuelta	puntaje
11	WCVWTQLB	4292
12	JWYNPXFB	4376
13	Y / TVRZGB	4444
14	DBGLJDYD	4482
15	. MGLJDXJ	4536



	primera vuelta	puntaje
16	KKMBPMKM	1207
17	YDGHPMKJ	1284
18	H ! DFWHDF	1345
19	. ZBCRCKB	1406
20	CJRCRCKH	1451





	segunda vuelta	puntaje
16	HVKCDLSC	4575
17	V . FKGBTM	4661
18	JHSHBJPD	4696
19	! FRGLGXD	4758
20	MT / FJDTM	4829

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
21	!MWHPMGB	1518	21	YWSHBJYB	4894
22	BZSDTFLJ	1560	22	CFDVDLZK	4921
23	YYSDTFKB	1614	23	. MLQGBQG	4936
24	GMHVRCHB	1654	24	FWFXJCQC	5003
25	ZHDRWHLF	1705	25	! TCVDKXG	5038

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
26	JYDRWHLJ	1796	26	GJ ZQGMYB	5124
27	V / JWTFHM	1871	27	WDWYLFQD	5202
28	JB / NPMBB	1946	28	G / RTBHSJ	5244
29	XJYXWGGC	2033	29	Y. RTBHRJ	5334
30	FYYXWGFC	2123	30	FDHBPHRK	5393







	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
31	XXYXWGDC	2213	31	TJBHPHQD	5460
32	BMCFJVDL	2290	32	BVKDTMTJ	5520
33	YCGJDQKB	2374	33	VTKDTMSK	5601
34	CYMCDQJH	2441	34	GLWMYFXJ	5644
35	? ! GJDQHH	2509	35	VGSJRKPK	5731

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
36	HF . BBZFM	2585	36	HXSJRKPF	5795
37	XLWJDQGM	2653	37	W! ZDTMQB	5872
38	HZVHBZCK	2715	38	DFDWTMPB	5912
39	! XSFJVKL	2768	39	WMLRWCRD	5972
40	GMKYLXLJ	2854	40	GWDWTMPG	5994



	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
41	ZGDSLXLM	2895	41	Z! MTPGTK	6045
42	HSMPDQCC	2955	42	LKZRWBPL	6098
43	X.KNBYKH	3043	43	ZJZRWBZF	6115
44	DFWWGRBJ	3112	44	JXXPRJVD	6186
45	ZBSSLWGH	3155	45	WWXPRJTJ	6212

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
46	FXYYLWFF	3213	46	LMCKGZWJ	6218
47	TZ . PD . KG	3260	47	TJLGLSPB	6260
48	GGKBPYGJ	3304	48	GYLGLS ZG	6314
49	XKBFWTBC	3343	49	W /CKGZVB	6362
50	BZMDTRLJ	3360	50	?JMHPVCH	6379

CLUB Nintendo® RESPONDE

¿Súper Mario 64 será tan maravilloso como Súper Mario World?

JORGE BRAVO CORTES
COLOMBIA

Lo primero que debo hacer es agradecer tu gran carta, en la cual nos hablas mucho acerca del N64, con bastantes preguntas, de las cuales he seleccionado esta, porque pienso es una duda general sobre esta nueva aventura de nuestro amigo Mario. Te diré que Súper Mario 64, aparte de ofrecer unos gráficos excelentes, cuenta con 15 mundos a recorrer y 10 cursos especiales, en los cuales, deberás demostrar toda tu habilidad con el exclusivo control del N64, y por sobre todo con el 3-D Joystick, ya que te ofrece una nueva e increíble forma de jugar, no sólo en SM64, sino en muchos de los juegos que estarán disponibles para esta "joyita" que Nintendo nos prepara para el mes de septiembre. Por lo que no te preocupes, la nueva aventura de Mario, te dará entretención para rato.

RYO

Según un amigo, él conoce una tienda que transforma juegos de SUPER NES a NES, ¿Es posible esto?

FRANCISCO ALVAREZ BEPERET
ECUADOR

Ultimamente nada es novedad, el que se digan o inventen cosas de tal grado, aquí a Revista Club Nintendo llegan día a día cartas con una inmensa variedad de comentarios diciéndonos porqué no hemos publicado o comentado algún truco o novedad. Es difícil contestar cosas que simplemente no existen o son rumores, en más de una oportunidad, nos han criticado por anunciar algo que después de un tiempo, ya no es, o cambia por motivos de fuerza mayor. Pero con respecto a tu pregunta, no creo que creas semejante cosa, si eres un fiel seguidor de Revista Club Nintendo, te habrás dado cuenta que es imposible convertir gráficos de 16 o 32 bits a 8 bits. Tomé tu carta porque gracias a ella, puedo aclarar el tema que sale en el encabezado.

RYO

En el juego DONKEY KONG COUNTRY 2, ¿existe alguna clave para poder obtener más vidas al comenzar un juego?

SERGIO POBLETE H.
Santiago - Chile

Efectivamente, existe dicha clave y como estamos para ayudarte, te daré este truco bastante solicitado. Pero antes debo aclarar que esta clave sólo sirve cuando comienzas un juego nuevo, por lo que no intentes hacerla con un archivo ya empezado. Lo que debes hacer es lo siguiente:

-Comienza un juego NUEVO y ejecuta el truco de CHEAT MODE (publicado anteriormente en la sección Tips de) y cuando se encuentre iluminada esta opción, haz la secuencia Y, A, SELECT, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO.

Si lo hiciste correctamente, escucharás una risa que te lo indicará. Ahora selecciona el modo de juego y comenzarás con 50 vidas a tu disposición.

RYO

¿Qué otra novedad nos prepara Nintendo?
GUILLERMO ROJAS
BOLIVIA.

Bueno, en realidad las novedades que nos tiene Nintendo son muchas, pero ahora te nombraré algunas que creo son bastante importantes: Nintendo pondrá en el mercado un nuevo Game Boy, llamado "Game Boy Pocket", cuya ventaja es su tamaño, es más práctico, debido al menor tamaño con respecto al GB tradicional y además su pantalla permite ver los gráficos con mayor claridad (disponible a partir de Septiembre de 1996).
Otra novedad es la aparición de "Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble", con más enemigos, pantallas y por supuesto un nuevo amigo: Kiddy Kong. Cuenta con nuevas áreas secretas y habilidades para los personajes (disponible a partir de Noviembre de 1996). Y un nuevo juego llamado "Power Ranger Zeo", del cual poco se sabe hasta este momento, pero que hará su aparición dentro de este año. Te recuerdo que todo lo anterior está sujeto a cambio sin previo aviso por parte de Nintendo, pero lo más seguro es que todo se cumpla, por lo que Nintendo hay para rato.

RYO

¿Con qué juego de regalo vendrá el Nintendo 64?
JAIME A. CLAURE A.
La Paz - Bolivia.

A decir verdad, aún no recibimos una información que nos aclare completamente este asunto. Sin embargo, lo más probable es que el Nintendo 64 venga en más de un tipo de set. Es decir, que lo más posible es que salga a la venta el Nintendo 64 solo, sin juegos, y paralelamente, otro set que incluya algún juego. ¿Súper Mario 64 o Killer Instinct? Siguiendo con la tradición, lo más lógico sería Súper Mario 64, pero Killer Instinct es un juego que ha ganado muchos adeptos, así que sólo nos queda esperar.

FOX.

Encuentro que hace falta más crítica de parte de los lectores. Ustedes siempre publican cartas en que a lo más los felicitan en un par de líneas. Ojalá publiquen esta carta. Creo que una buena crítica u opinión vala tanto como una pregunta.
JAVIER CORNEJO S.
Viña del Mar - Chile.

Tal vez tengas razón, pero es importante que sepas que nosotros siempre hemos tomado en cuenta las críticas y opiniones, y ha sido por estas mismas opiniones que nos hemos enterado que lo más important para los lectores es la información sobre videojuegos. De todas formas, siempre habrá un espacio para cartas como la tuya.

FOX

Deberían incluir alguna sección en que comenten comics y películas de animación, como lo he visto en otras revistas de videojuegos.
MIGUEL RITTERMAN T.
ARGENTINA

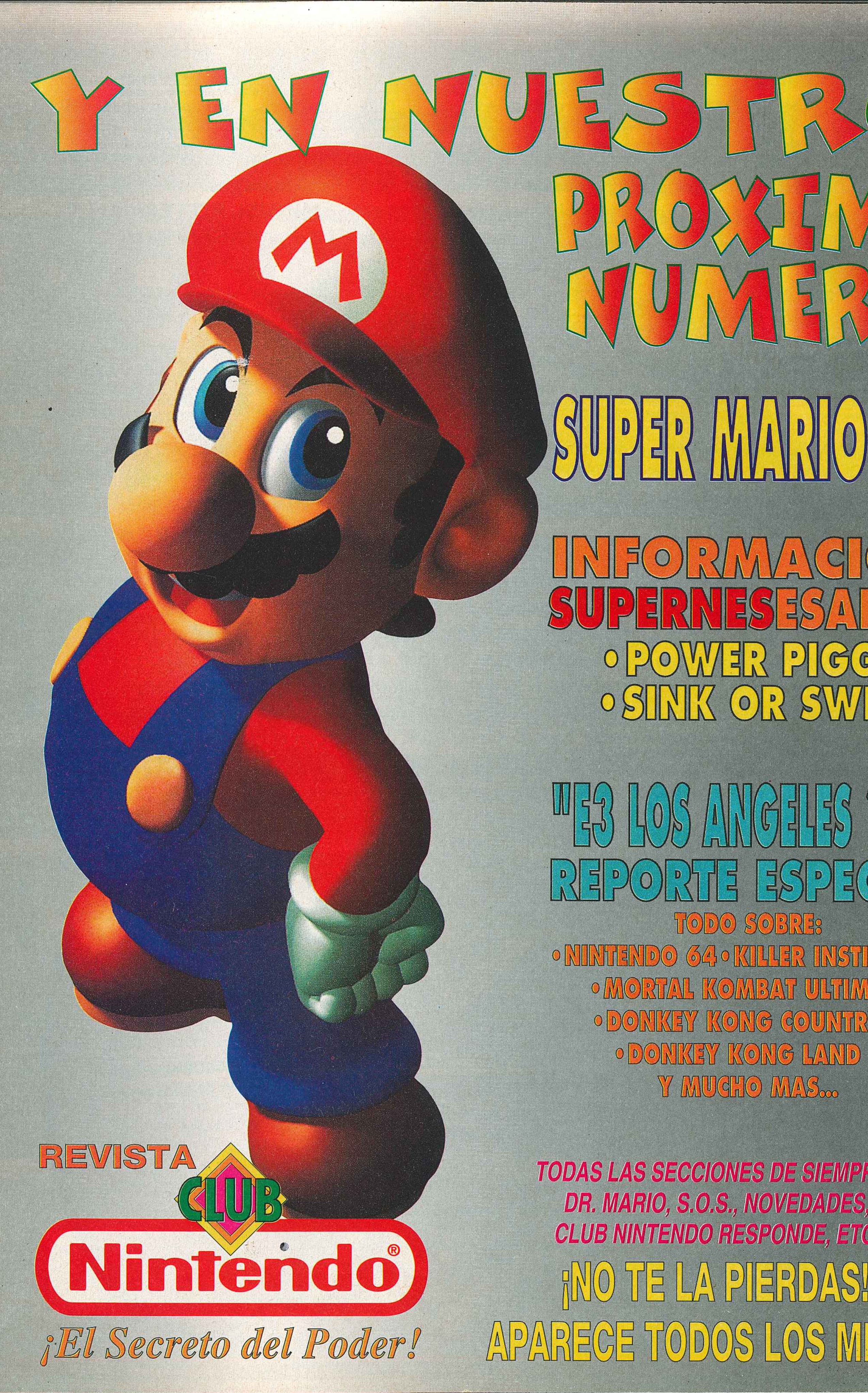
Sabemos que el comics y la animación (principalmente japonesa), están dando mucho que hablar entre los jóvenes y que una gran mayoría de éstos son también amantes de los videojuegos, pero nosotros nos dedicamos a los videojuegos solamente.
Sin embargo, en variadas ocasiones, han aparecido en éstas Revsta, pequeñas reseñas y dibujos de, por ejemplo, Dragon Ball Z y Ranma 1/2. Esto seguirá pasando mientras aparezcan más juegos que unan a nuestra especialidad con el mundo de la animación.

FOX

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
Mundo de Nintendo
Avenida 7 N° 120 A - 13
Santafé de Bogotá, Colombia

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela


Y EN NUESTRO
PROXIMO
NUMERO
SUPER MARIO 64
INFORMACION
SUPERNESESARIA:
•POWER PIGGS
•SINK OR SWIN
"E3 LOS ANGELES '96"
REPORTE ESPECIAL
TODO SOBRE:
•NINTENDO 64 •KILLER INSTINCT 64
•MORTAL KOMBAT ULTIMATE
•DONKEY KONG COUNTRY 3
•DONKEY KONG LAND 2
Y MUCHO MAS...
TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.
¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES
REVISTA
CLUB
Nintendo®
¡El Secreto del Poder!



EL CAMINO DEL GUERRERO
THE PATH OF THE WARRIOR
The King of Fighters '95
Fatal Fury 3
THE NEXT GLORY
Savage Reign
WORLD HEROES PERFECT



Gorbojas 2
GALAXY FIGHT
METAL SLUG
ART OF FIGTING 3
SAMURAI SHODOWN III
videoplay
Te trae lo mejor!


MUNDO DE
Nintendo